GAMER 领略游戏文化 体验游人生活

Culture • Entertainment • Game

游戏人

¥14
2009.4
Vol.
32

全新栏目>>>

[游戏吉尼斯]

卷首特稿

主机消失倒计时

[传世之书]

书写历史

欧美游戏杂志业的沉浮

原点 [滩边旧拾] 太东风云录

游戏军火库

那一顶遮天的巨伞

追忆安布雷拉公司

动漫秀

想战就战，要战得漂亮！ 漫谈动漫中的战斗设计

[卷尾特辑]

没有什么可以阻挡

Music CD



魂之共鸣曲

声优殿堂

恋声癖的必备读本

128页16开精装特辑 ＋ DVD－ROM

4月29日 全国上市

声优殿堂

人气声优情报＆写真全书

100位人气声优写真档案

福山润 宫野真守 神谷浩史 小野大辅
杉田智和 吉野裕行 中村悠一
钉宫理惠 平野绫 茅原实里
中原麻衣 坂本真绫 能登麻美子
石田彰 保志总一朗 三木真一郎
森川智之 子安武人 关智一 樱井孝宏
堀江由衣 田村由佳莉 水树奈奈

当前最活跃的一线声优云集于此！

声优基础知识讲座

声优发展史
成为声优的各种方法
业界话题漫谈
声优大赏介绍

特别出击 秘闻趣事大放送

声优界逸话／你所不了解的各种小秘密
诙谐可爱的搞怪图集

光盘要目《机动战士高达OO》《Code Geass 反叛的鲁鲁修》日本武道馆见面会
优美歌曲、可用作系统音和手机铃声的有趣音频／"声优数羊系列"全收录

系统介绍声优相关的**背景**知识
图文并茂揭秘台前幕后、**酸甜苦辣**

当前活跃的**人气声优**大解读
伴随**海量精美写真**向您娓娓道来



您……
陶醉于作品里悠扬的声音
佩服舞台上那些敬业的身影
本书……
将与您分享更多！

壁纸、歌曲、趣味音频、大作见面会……
超值收藏DVD－ROM 容量高达**4.3G！**



魂还在

有读者说："《游戏 · 人》的规格不定也就罢了，最近怎么连卷首的风格也多变了起来？个人还是喜欢以前讲故事的那种……"好吧，那这回就还是讲故事。

让我们把目光投向宋代，说说大家都很熟悉的杰出女词人李清照与她的丈夫赵明诚。李清照早年生活优裕，工书能文，通晓音律，婚后与赵明诚共同致力于书画金石的整理，编写了《金石录》。两人收集的金石文物不计其数，但在赵明诚任江宁知府时，李清照从青州家中挑选了15车收藏品南下与丈夫会合，没带走的东西有十几间屋子，当时时局动荡，李清照离开没多久，青州发生兵变，无数藏品毁于兵祸，令人惋惜。其后局势更乱，而赵明诚突然接到调令，独自前往湖州上任。夫妻离别之时，李清照非常担心万一兵乱再起，自己很难保护得了如此多的物件，于是便问丈夫，如果发生不测，情势危机时该如何是好？赵明诚答曰："如果东西太多，跑得太慢，逼不得已时可先丢辎重（生活物资），再抛衣被，然后依次是书册、卷轴，甚至古器也可不要。但惟有最为珍贵的收藏《赵氏神妙帖》是绝以不能丢的，要以自己的性命来维护，与之共存亡！"

可能有人会觉得，赵明诚这人怎么这样，竟把收藏品看得比自己老婆的命还重要？不过要是赵明诚自己遭遇兵祸，想必也会按他所说的那样去做。书画金石的收藏是赵明诚"幼而好之，终生不渝"的志趣，而在他眼里，这个志趣中还是有如书册、卷轴、古器等可以抛弃的东西的。只有《赵氏神妙帖》被其视为珍宝，不可抛弃、不能放弃，一旦失去，那就相当于自身志趣的丧失，那丢失的就是一个人的精气神，或者说是"魂"。

我有个朋友酷爱足球，从十来岁踢到二十来岁，所有的业余时间都是在踢球与看球中度过的。工作后自己踢球的时间变少了，不过每每遇到精彩赛事，还是会不分昼夜地观赏。结婚后，其生活平静而安逸，体重也直线上升。因为繁忙的工作，通宵看球的机会也变得少之又少。不过每逢周末，他还是会和一帮球友约战，尽管因为三十多岁的年纪和发福壮硕的身形，让他在球场上力不从心，通常跑上十几分钟就喘着粗气下场坐冷板凳，但他却是球友中活动出勤率最高的一员，有时还会爽快地包下租球场的费用。有球友问他，你有时候来就拍几张照片，连球都不碰上一脚，场地费你那一份你却一分钱不少，这是何必呢？朋友笑着说："我现在除了看看体育新闻和足球报，能和足球有近距离接触的，也就只有和大伙在一块儿的时候。我十几岁的时候就和人说足球是我的灵魂，现在我只是想证明'我的魂还在'！"

在与很多读者的交流过程中，有不少人都说自己因为学习、生活、事业、家庭……种种原因，现在已经不怎么玩游戏了。而那些声称自己已经不玩游戏的玩家，有相当一部分依然在看游戏杂志，或是上游戏坛论，观察游戏世界风云变迁的同时，哪怕是与人争论上两句，也会觉得心里舒坦。即便有人表现出对游戏界谁主沉浮的漠不关心，但每逢自己钟爱的系列有新作公布，还是会打起十二万分的精神。这是十年、二十年的游戏生涯中所形成的一分无法割舍的情感，是玩家心目中最值得珍藏的宝物，甚至已经成为一种本能，是不可能轻易放弃和冲刷干净的。

不要轻言自己或是别人已经和游戏、动漫或其他各种爱好绝缘，因为只要爱还在，那么魂就还在……

胜员师

2009年4月20日



游戏 · 人第32辑

封面设计：葛华栋

责任编辑：王伊浩

封面绘制：丁琳

感谢levelup.cn提供部分资源和游戏试玩

Contents

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权(版权)，对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏 · 人》不予承担任何责任。

2.独家授权——对《游戏 · 人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏 · 人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏 · 人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《游戏 · 人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏 · 人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏 · 人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏 · 人》通信地址：
兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏 · 人》
读者服务部（收）
邮编：730020
Email：gamers@263.net
读者服务部电话：0931-8674805

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回读者服务部，由本部负责调换。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

卷首特稿

文 藤曦 编 星夜 美编 NINA



主机消失倒计时

在2006年初的一个业界会议中，当时的微软互动娱乐部副总裁彼得·摩尔说："很多年后，当我们回想起过去开车到商店里，买一张装满数据的光碟，然后开车回家塞到光驱里的岁月，将会觉得荒谬无比。我们会把它当作笑话告诉我们的孙子，那样会把他们笑掉大牙。"

几十年来，游戏产业与存储媒体格式共同发展，只有顺应媒体格式潮流的主机才能胜出。因此任天堂因固守其卡带格式而丧失了自己的独霸地位。十年后，索尼相信可以用蓝光再次创造一场革命，然而这次却是索尼丢掉了自己的王座。因为作为一种实体存储媒介的光碟本身也将成为过去，网络发行将意味着光碟时代的结束。就像如今我们回想过去几百KB的卡带觉得不可思议一样，很多年后，我们会对着橱柜里古董般的光碟恍若隔世。

也许那时更加让我们恍若隔世的是躺在橱柜中积满灰尘的主机。网络终结的也许不仅仅是光碟媒体——它也将终结游戏主机！

DLC的崛起

Stephen Cakebread有一个梦想：他要制作游戏，制作能取悦百万玩家的大作。于是他舍弃了医学软件开发生涯，在英国Bizarre Creations找到了一份工作，如愿以偿地为Xbox开发百万大作《世界街头赛车》，整个团队30余人，他们拼命地将巨大的数据量不断压缩，挤进单张DVD中。但Cakebread很快又厌倦了他的新工作，他总是要花无数个小时寻找恼人的BUG。于是在2003年，他用几乎可以忽略不计的预算独立开发了一款游戏，它完全违反了时代的潮流，画面退化到了上世纪80年代初街机游戏《小行星》的水平，他管这游戏叫《几何战争》。

将时间向后拨到2005年11月，X360发售，开启了微软所说的"HD时代"，玩家们兴高采烈的用数千美元的高清电视享受次世代的"照片级"画面。然而在这画面至上的年代里，却出现了高清画面与返古画面并存，且同时繁荣发展的奇特景象，借助另一个舞台，次世代主机实现了对超级大作与创意小品的兼收并蓄。《几何战争》就是其中一个创意小品，它成为Xbox LIVE卖场初期最畅销的下载游戏。Cakebread对这款两年前制作的游戏进行了改良，通过网络下载的方式以400点微软点数的价格提供，虽然它的累计销售收入与《世界街头赛车3》相比还抵不上一个零头，但Cakebread用业余时间制作出来的这个小游戏代表了一个新趋势——家用机的网络发行。

根据NPD Group的统计，从2004到2005年，美国家用机光碟游戏销售额下降了7亿美元，但在2005年游戏公司从家用机的网络下载中获得了1.43亿美元的收入。Jupiter Research预测到2011年这个数字将会增长到20亿美元，



▲《歌星》是DLC运营模式的成功典范。



▲《几何战争》预示着下载游戏如烟火般炫丽绽放。

今后这个数字只会不断提高，就像MP3如今正全面侵吞传统唱片市场，游戏最终也将转为网络发行。

这场革命从体积小巧的小品级游戏开始，这是在网络基础架构逐步发展的阶段中必经的过渡阶段，因此无论是X360、PS3还是Wii，独立游戏开发者或者小型工作室制作的小品级游戏以及容量只有几十MB的经典游戏都受到了大力推广，即使是超级大作也开始将自己分拆为多个章节，通过下载的方式提供容量较小的资料片，一夜之间，"DLC"（Download Content，即下载内容）成为我们最常见的新名词之一。

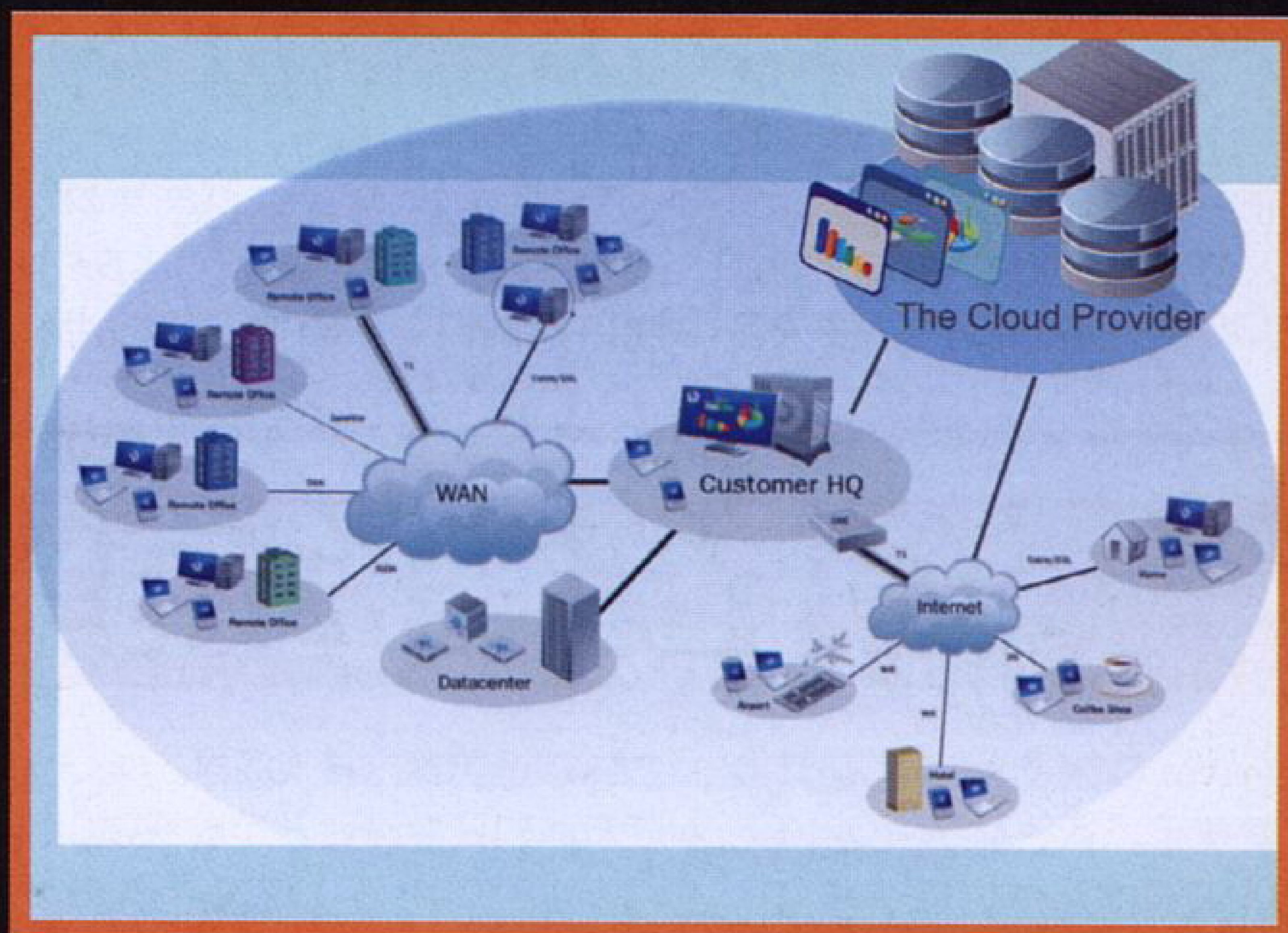
网络下载对于那些因找不到发行商代理游戏发行而发愁的小工作室来说更是天赐良机，过去一款游戏经过发行商、零售商和硬件商的层层盘剥之后，可能只有不到五分之一的收入留给他们，而且这还算是比较幸运的一种结果，因为在很多时候他们辛苦开发的游戏压根就没有发行商愿意代理。

网络发行首先要解决的是网络计费问题，这一次主机厂商们从韩国人那里上了一课。网游的免费运营和道具收费制在韩国早已成为主流，曾有四分之一的韩国人玩《跑跑卡丁车》，这款游戏就是道具收费制的典范。3年前SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森在向人们介绍PS3版《歌星》时说："《跑跑卡丁车》的商业模型代表了游戏的未来。"《歌星》就采用了类似的运营制度，除了游戏销售上的收入外，该作的网络曲库通过付费下载的方式产生了源源不绝的利润。三大硬件商的网络计划蓝图虽各有不同，但走的都是同一条路——从小型游戏开始逐渐培养玩家通过网络购买游戏的习惯，随着家庭互联网带宽的不断提高，将网络发行游戏的比重不断提高，到最后实现从光碟媒介发行到网络发行的完全转化。即使是为了普及蓝光而遍体鳞伤的索尼也在为光碟媒介的消失而做足准备。菲尔·哈里森说："如果PS4还有物理光驱，我会觉得非常诧异。"

游戏点播的技术背景——云计算

云计算（Cloud Computing）是近年来在IT业涌现出来的一种热门概念，其原理是将大量计算机组成"资源池"（通常是一些大型服务器集群），这些"资源池"被称为"云"，它就像现实中的云一样，可以动态伸缩，没有明确的边界，对于普通人来说是一种虚无缥缈的存在。现实中的云由水蒸汽和各种杂质聚集而成，而聚集于网络中的"云"则是由分散的运算资源形成。用户通过网络从"云"中获取自己所需的资源。打个简单的比方，发电机刚出现时，要想用电需要自己购买发电机，而当供电网络建立起来之后，就可以通过电厂集中供电的方式向每家每户提供电能。互联网时代的"云"就像电厂中的发电机组，而网络就像电网，用户可以省去硬件添置与维护的高昂成本，享受通过网络提供的计算资源。

云计算是并行计算、分布计算、网格计算等概念发展进化之后的必然产物，目前谷歌的云计算已经有100多万台服务器，IBM、微软、雅虎等公司的"云"都有数十万台服务器的规模，用户可以通过低配置笔记本甚至手机接入网络，从"云"中获取应用服务，按需购买，"云"所提供的资源可以像水电煤气一样按照使用量计费，它可以大大节省用户的投资，就像你使用电网提供的电肯定比自己买发电机省钱。目前云计算仍处于初期发展阶段，主要面向有商业运算需求却无力添置和维护硬件设备的中小企业，面向普通消费者的云计算也开始出现，不过范围还不是很广。但云计算是业界公认的大势所趋，谷歌认为90%的计算任务都可以通过云计算技术完成。



在云计算的发展中，掌握了标准就掌握了未来，谷歌已经在云计算中占据了先机，通过网络向用户提供计算能力与服务，将会对微软的运营模式造成威胁。因此微软近年来全力打造其Windows Live，向数以亿计的Windows用户提供云计算服务，并且表示将以每月新增1万台服务器的速度扩大其数据中心的规模。IBM也明确表示云计算将是IBM接下来的重点业务，2007年8月公布的蓝云计划已经投入200多名精英研发人员。"把你的计算机当做接入口，一切都交给互联网！"——这是云时代的宣言。

OnLive 游戏之云

当物理光驱消失时，游戏机就成了一台机顶盒。3年前，当玩家听到菲尔·哈里森的那一句预言时，大概只会想到在那样的时代里，我们可以节省100美元的光驱钱。而更具远见的业界专家们在那时就已经预测所谓"游戏机将变成机顶盒"并非一个比喻性说法，而是代表了未来"游戏机"的真正形态——从显卡、CPU、硬盘等组成的复杂计算机系统变成与真正机顶盒毫无二致的网络数据接收装置，用成本低廉的网卡和数字解码芯片就可以将画面最精美的游戏送到玩家面前。3年后，有人提前将这一预言变成了现实，它不是索尼、微软或任天堂，而是一家几乎没人听过的公司。



没有几家小公司有幸能改造整个产业，但如果Steve Perlman的OnLive能够达到预想的效果，他将彻底改变游戏业，让玩家与发行商都从中获益。Perlman是网络时代的冒险家，他曾创办了WebTV和Mova，现在他开发了一种全新的数据压缩技术，他不仅要让网络成为游戏发行的渠道，更要使其成为游戏本身的载体。通过OnLive服务，游戏将会在远端的高级服务器中运行，玩家无需购买主机，无需购买游戏光碟，只要一部电视、一个机顶盒和一根网线，就可以任意选择自己喜欢的游戏，你无需担忧它的硬件配置要求，对于这种在线游戏服务，《孤岛危机》与《俄罗斯方块》并没有本质性的区别，因为你的机顶盒只负责对接收的视频流媒体进行解码，它的内部构造和你家中的有线电视机顶盒基本相同。你不需要再为玩一款游戏挂机下载三天三夜，因为这是一种点播服务，所有画面即时传输。

Perlman早在两年前已经向部分记者透露了他的计划，直到2009年3月的游戏开发者大会，他才把自己一生中最具野心的计划向全世界公布。目前为止，除索尼、微软、任天堂之外所有试图用新主机抢夺市场份额的厂商，不论大小、不论实力，无不在游戏主机市场惨烈的竞争中败得体无完肤。但OnLive并非主机——却胜似主机，Perlman说："硬件将不再是游戏

体验的决定性因素。”

Perlman的概念源自1990年代George Gilder提出的“telecosm”。Gilder认为互联网最终将“掏空”PC，因为如今所有依靠个人电脑进行运算处理的内容都可以由互联网传输给用户，所有处理运算工作都在服务器进行，在用户家庭的电脑客户端只要进行最简单的数据解码，就可以得到自己所需的内容。在那时很多人认为Gilder是个脱离现实的空想家。Oracle首席执行官Larry Ellison曾试图销售“网络计算机”，结果从未得以实现。而现在，这种概念已经以“云计算”的新形态成为整个IT业的焦点。

云计算是谷歌与微软世纪之战的焦点，但目前它的主要应用仍然是围绕对运算力要求较高的企业网络。游戏很可能会成为云计算大规模杀入普通消费级应用的一个跳板。游戏是对计算机运算力要求最高的消费级软件之一，因此将游戏首先交给云计算是自然而然的发展步骤，如果OnLive为千家万户打开了云计算的网络之门，一个几乎取之不竭的网络资源库就向普通家庭敞开了大门，今后的各种网络运用将随之而至。

OnLive在GDC中公布时，能否完全解决网速问题是人们最大的担忧。为了排除人们的忧虑，Perlman向人们演示了在Mac笔记本电脑上通过OnLive运行《孤岛危机》的效果，通过5MB的带宽，这款当前配置要求最高的游戏在Mac笔记本上流畅运行。OnLive在会场中提供了16款游戏供观众体验。

OnLive公司首席运营官Mike McGarvey说：“它将打破主机的生命周期，玩家不需要再隔几年就重新花费一笔不菲的金钱购买新主机。”也就是说，当三大主机商为他们的主机市场份额争得头破血流时，雄心勃勃的OnLive正准备将他们一网打尽。除了主机厂商外，PC硬件商与高端芯片厂商也将遭到波及。OnLive配备的MicroConsole无需复杂的图形芯片和CPU，但足以满足接收高质量720P游戏画面的需求。英特尔、AMD和Nvidia可能会因此而失去一大批PC游戏发烧友，而对他们来说，更加致命的是如今游戏机厂商的芯片订单已经占到他们业务的很大比重，如果游戏点播成为了主流，他们将从此失去这块市场。不过Perlman表示这些芯片商将会获得另一块市场：OnLive将会采购大量芯片使用于高端服务器，Nvidia就是与他们一起开发这种服务器技术的合作伙伴。但这笔商业订单的数量恐怕怎么也比不上每年数千万台的游戏机。



游戏点播的希望之光

OnLive技术的秘诀在于其全新压缩技术。通过个人电脑接入OnLive服务的用户只需在普通网页浏览器中安装一个1MB大小的插件，它的作用是将接收到的流媒体数据解压并呈现于用户的显示器中。OnLive宣称其独有压缩技术可以实现200倍的压缩比例，要实现流畅的游戏体验，这是满足各种网络环境需求的基础。用户只要有1.5MB的带宽，就可以获得标清画面的流畅游戏体验。根据最近的一份报告显示，美国71%的家庭拥有2MB以上的宽带接入条件。OnLive表示他们只要设置五个数据中心就可以让他们的服务覆盖整个美国。

当然，OnLive也有一些限制，要实现720P的画面，你需要有5MB的带宽，在美国有5MB带宽的家庭不是很多。而且你无法得到1080p的画面，因为那样需要至少10MB的带宽，拥有这种宽带接入条件的家庭更是凤毛麟角。OnLive的服务器可以用最高的画面设置让你享受照片级的画面，但在复杂的网络环境下，偶尔出现的画面延迟恐怕还是很难避免。



如果解决了网络问题，OnLive将为整个游戏业界展现一个美好的未来。对于游戏发行商来说，最直接的好处就是彻底消灭盗版。PC单机游戏产业几乎已经被盗版摧毁，即使是在对盗版打击极为严厉的美国和欧洲各国，很多PC游戏的盗版率都超过了90%。PC单机游戏产业逐年萎缩，对PC单机游戏盗版横行的现状感到心寒的游戏软件商们正在逐渐放弃这个市场，Activision Blizzard就在4月份宣布退出“PC游戏联盟”。如果OnLive取得成功，今后将不再有PC单机游戏在市面上流通，这些游戏将仅在OnLive的服务器上运行，这就彻底消灭了盗版。发行商还可以不断地在OnLive上更新他们的游戏，不仅是添加新内容，还可以根据玩家的反馈对游戏的一些细节进行调整，比如某个难度过于变态的关卡，或者某些平衡性不足的系统设计。通过接收玩家的操作数据，服务器可以方便地整理出一份关于玩家游戏喜好的报告，让游戏开发者们开发出更迎合玩家口味的游戏。即使是不受玩家欢迎的游戏，也将因为没有库存积压的担忧而大大减少损失。



▲OnLive创始人Mike McGarvey（左）与Steve Perlman（右）。

然而对于游戏零售商而言，这将会是一场灾难。通常一款售价60美元的游戏，发行商只能拿到27美元，零售商拿15美元，第一方硬件商拿7美元。还有一些是生产、包装、运输等成本。无论是硬件商还是发行商，一直对零售商拿走的这15美元心有不甘，这是所有游戏公司都在倡导网络发行的原动力。因此Perlman说当他将OnLive的概念展现给第三方时，几乎所有人都决定加盟成为合作伙伴。他成功获得了华纳兄弟、Maverick Capital和Autodesk的注资。

Perlman是一位充满远见与野心的互联网冒险家。1997年，他将WebTV卖给微软，从中赚到了4.25亿美元。之后他创办了Rearden公司，专门研究发展各种新兴项目。他的目标是进行风险投资者甚至大公司也很难有魄力去发展的长期研究项目。他曾经研究了一种

名为Moxi的机顶盒，卖给了Paul Allen的Vulcan风险投资公司。之后他创造了Mova技术，能够用一种最新的成像技术捕捉人物面部，让游戏或电影特效工作室轻松制作出人物面部CG。如今Mova已经成为OnLive的一个分公司，它于2007年1月从Rearden公司剥离。也许你从未听过Mova这个名字，但使用该技术的布拉德·皮特新作《返老还童》想必你应该不会错过。

Perlman成立的公司进了很多基础研究工作，因而获得了100多项专利。Perlman说，光是他提供的专利文件就有超过5000页。现在OnLive公司有100多名研究人员，它的工程副总裁是前网景公司首席工程师Tom Paquin。身为首席运营官的Mike McGarvey在游戏业有12年的从业经验，之前他曾是Eidos首席执行官。

与风险投资者们打了十几年交道的Perlman知道如何用他的新技术撬开投资者们的金库。一个令人难忘的演示可以胜过千言万语。OnLive在GDC上的演示无疑是成功的，游戏的运行非常流畅——流畅到简直与在自己的电脑上运行没有两样。不过有传闻说OnLive的GDC演示根本就是弄虚作假。很多位游戏公司高层说，他们已经联系过GDC的网络服务供应商Priority Networks公司，他们再三确认OnLive的展台并未接入互联网。Perlman对此不置可否，但他在展会之前就已经透露要通过特殊的通信连接确保会场上的带宽条件。实际上，会场上所演示的OnLive动用了Verizon和XO Communications公司提供的24MB带宽光纤网络。OnLive承诺玩家会得到每秒60帧的流畅度，而事实上以YouTube的实力，也是用了大量的投资和漫长的时间才实现了目前的30帧HD视频，而即使是这样，也无法避免用户在YouTube上观看HD视频时频繁出现的缓冲和延迟。对于视频来说，也许只需要你耐心等待几秒钟，而对于一些高速动作游戏而言，哪怕是0.1秒的延迟也有可能彻底破坏游戏性。因此在OnLive公布后，欧洲著名游戏网站Eurogamer撰写了一篇大篇幅的文章，从服务器投资到网络延迟等各方面角度分析，认为OnLive根本没有成功的可能。Perlman在BBC网站的采访中称“那是一篇无知的文章”，他表示Eurogamer所谓的技术分析与OnLive的独特视频压缩技术根本不是一回事。OnLive为他们的压缩技术专门设计了一种芯片，安装到服务器端进行编码，在MicroConsole中另有一枚相应的解码芯片。OnLive最早是在手机屏幕大小的《雷神之锤》在线点播中实现了技术突破，之后数年时间里将技术不断完善，最终实现了1280×720的解析度。BBC采访的一些技术专家认为。OnLive提出的视频编码速度和质量“不无可能”，但肯定需要专门设计的硬件。OnLive的编解码芯片就是其中奥秘所在，最初他们的压缩技术是在成本需数千英镑的Xeon处理器上开发，之后逐步精简改良，使其可以在“不到20美元的芯片”上运行，这枚芯片运行频率不到100MHz，耗电不到2瓦。Perlman说：“我们可以不费吹灰之力生产出数百万枚这样的芯片，在当前的经济局势下，各种芯片厂有的是过剩生产力。”

不管是否放卫星，Perlman成功让OnLive成为了GDC2009的最大焦点。著名业界分析家Michael Pachter认为：“OnLive不会对GameStop的商业模型立刻造成威胁，但我们认为该服务最终将导致GameStop未来的销售收入呈下降趋势。”不过Pachter认为，以OnLive的规模与实力，大概只能从整个游戏市场中得到1～2%的份额。虽然通过OnLive发行游戏可以节省零售商和硬件商权利金这两个昂贵开支，但OnLive需要设置大量昂贵的服务器群组，而这些巨额开销显然是羊毛出在羊身上，玩家为游戏点播支付的费用中，大概有30%要被OnLive收走。不过OnLive毕竟有EA、育碧、Take-Two等九大发行商的支持，这说明他们对OnLive的前景持认可态度，不管要花多少年，网络问题终究会被解决，即使他无法取代传统的家用机模式，至少可以为饱受盗版之苦的PC单机游戏领域带来希望之光。



■OnLive所提出的游戏点播概念虽然超前，但前景诱人。

业界名人谈OnLive

雷吉，美国任天堂总裁

我懒得花时间去了解他们到底是怎么回事儿。但是从任天堂的角度，游戏才是核心推动力，岩田先生在台上说过，我们已经说过很多遍。《塞尔达》、《马里奥》、《口袋妖怪》……这些才是消费者买账的原因，是推动我们成长的动力，而他们永远不会跑到敌对平台上去。因此就我看来，他们对盗版猖獗的PC游戏比较有意义，但我不认为他们能满足家用机玩家的需要。

Todd Hollenshead,id Software首席执行官

我没跟OnLive的家伙们谈过，对它还没有足够的了解。之前我还没有注意过这个概念，这主意非常有趣。延迟是网络游戏常见的问题，而如果他们在全国各地设置无数的服务器，那将会是一笔庞大的投资，我们在Quake Live的运营中已经有此经验。需要在很多地方都设置服务器才能满足所有玩家，这需要的成本太高了。

Will Wright，《模拟人生》制作人

它会改变我做游戏的方式吗？不可能。它会提供与家用机一样的游戏体验。从商业层面来说，它会改变一些东西。从游戏设计层面说，我不觉得会有什么改变，现在还有多少游戏设计师因为硬件而束手束脚的？

Colin Sebastian,Lazard Capital Markets 分析家

OnLive是迈向游戏点播的一个重要步骤……在会议中我们碰到了创始人Steve Perlman和Mike McGarvey，他们的演示让我们印象深刻，可以想像，游戏点播将成为又一个可靠的发行渠道。

Randy Stude,PC游戏联盟会长

如果OnLive能够像它宣传的那样好，那将大大促进PC游戏联盟。OnLive将让非玩家们在他们的PC上享受到远远胜过休闲游戏的作品。这将会为他们提供一条迈向核心玩家之路。

Tony Tamasi,Nvidia内容与技术部高级副总裁

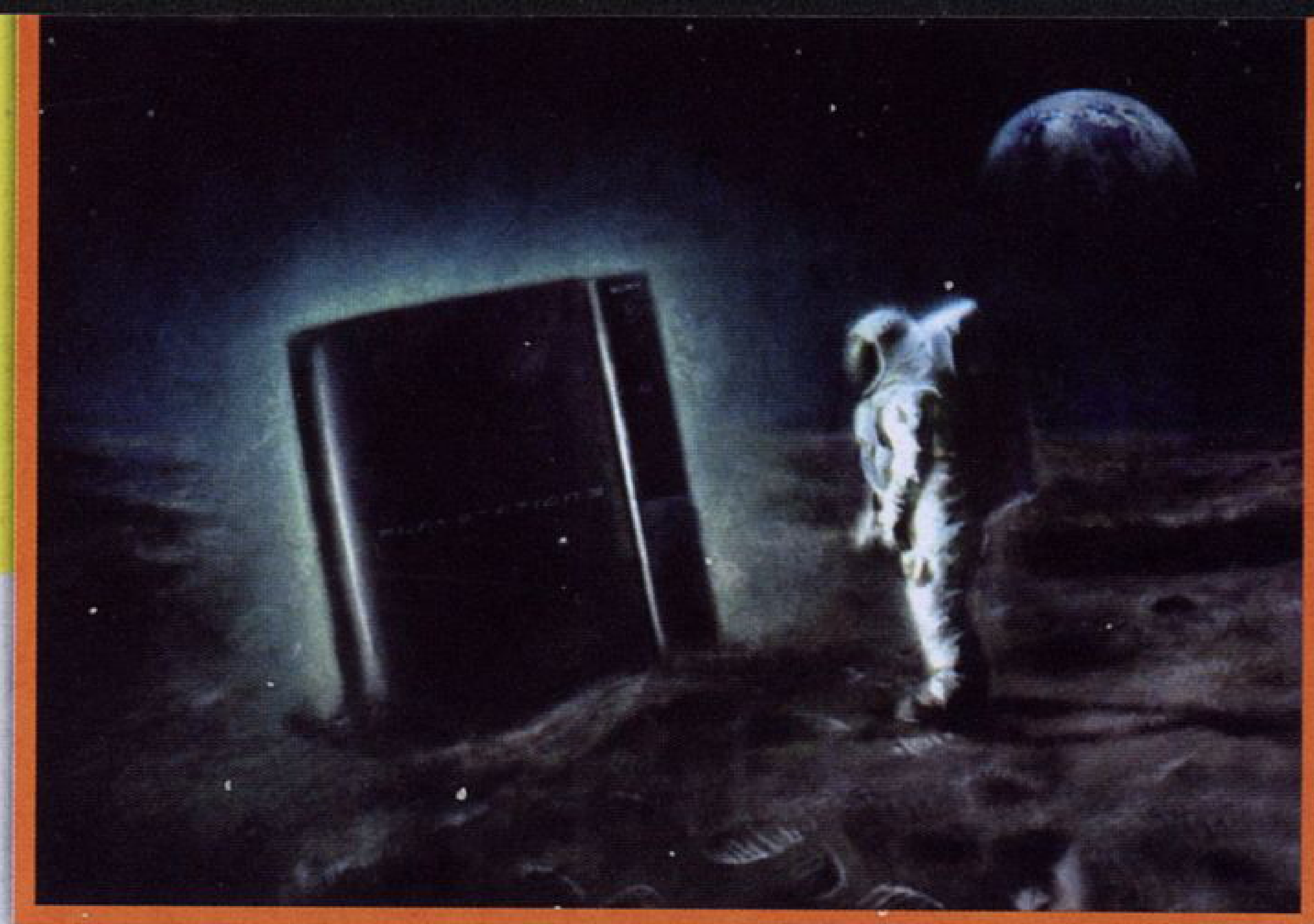
我们认为这是整个产业的一件好事，从它的目标画面质量来看，对于显卡应该有大量需求，这至少比目前占50%市场的低端集成显卡好。它还为过去无人问津的超高端显卡带来了一些市场。因此总的来说，我认为这对我们是有好处的。

Cevat Yerli,Crytek首席执行官

我们在2005年就已经做过这个领域的研究，但是在2007年中止了，因为我们对该计划的商业可行性产生了怀疑。当然，那时的宽带费用要比现在贵。我们预计要到2013～2015年，当宽带发展到新阶段后，这种技术才有可行性。

卷首特稿

PS Cloud



就在OnLive游戏点播公布的同一天，SCE在美国专利商标局注册了一个新商标——PS Cloud，在商标描述中称这是"一种娱乐服务，提供在线视频游戏，用户可以通过网络游玩"，并且还明确提出该服务将会有其他"点播"媒体，除了视频外，还会有电子杂志等多样化娱乐内容。

索尼想必不大可能效率神速到一天之内完成一个新专利从构思到提交的全过程，显然在OnLive公布之前索尼已经在从事类似的研究项目，只不过OnLive的公布加速了索尼对该项目的推进速度。

两年前，久多良木健宣布辞职后不久接受了《EE Times》的采访，他说："当然，我已经有了PlayStation 4、5、6的构思，它们将会融入网络。"当时没人了解这句话的真实含义，如今在OnLive公布之后，再回过头解读久多良木健的这句经典语录，不难发现久多良木健可能早就有了游戏点播的构思。久多良木健所说的"融入网络"正是游戏点播概念将主机融入网络的最佳写照，而在游戏实现了网络点播的转型之后，"PlayStation 4、5、6"就没有了明显的界限，主机更新换代的概念不复存在，索尼将从硬件商转型为网络服务供应商——而这正是不久前索尼集团重组打出的一个响亮口号。

在2月份索尼进行的改组中，成立了"网络化产品与服务集团"和"消费产品集团"，前者由平井一夫掌管，负责索尼集团所有与网络相关的产品，PS3是其中的核心，索尼有意将PSN打造成一个供其所有产品共享的通用网络平台，PSN的重要性可见一斑。自PS3发售以来，索尼对PSN倾注的资源几乎与PS3主机本身相当。在PS3游戏不足的情况下，索尼可以投入大量人力物力发展PS HOME；为了以最快速度扩大PSN用户数量，索尼承担了巨额的网络运营支出，保持PSN的免费服务。如此不惜血本、甚至赌上整个集团命运的网络推广，标志着索尼宏伟的网络计划。

久多良木健是游戏业界最著名的网络布道者，早在PS2发售之前，久多良木健就有过"PS3将不会以主机实体存在"的惊人言论，在那时，久多良木健就已经构想了一个完全基于网络的游戏世界，然而人们认为久多良木健构思的是某种大型网络社区或者网络游戏。"将游戏主机融入网络"的概念实在是匪夷所思，以至于被大多数人解读为"具有强大网络功能的游戏机"。"主机消失"的大胆构想成为久多良木健自弹自唱的空想家理论。

2001年，CELL公布，久多良木健朝他的理想跨出了一大步。作为"网络细胞"的CELL将搭建一个娱乐的网络世界，除了游戏机之外，CELL还将应用到电视机、手机等设备。久多良木健说："我相信电影、游戏和音乐全部都会融合，都将通过网络提供。"久多良木健的构思与如今的OnLive有很多相似之处，CELL就相当于MicroConsole的解码芯片，将它装在电视或手机上，就可以使其成为一个网络娱乐世界的接入口，接收高质量的游戏和娱乐内容。

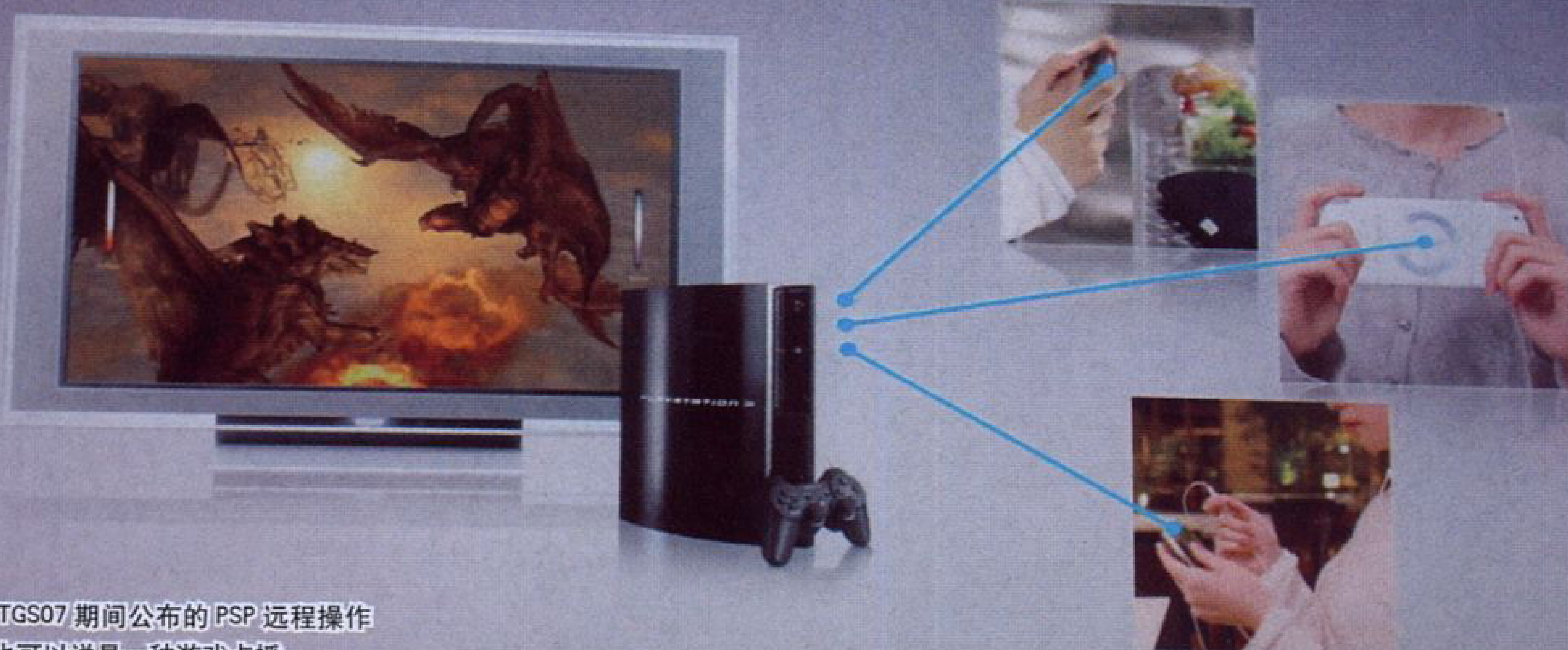
除了久多良木健的种种发言外，还有多种迹象表明索尼早已在策划类似于OnLive的点播服务。2007年发售的《龙穴》实现了用PSP的无线操作，通过PSP与PS3之间的无线通信，将PSP的操作信号发给PS3，实时进行《龙穴》的操作，而PS3将处理好的画面即时发送给PSP，这样就相当于可以在PSP玩PS3的游戏。这与OnLive的点播概念如出一辙，只不过扮演服务器角色的是PS3，而PSP相当于MicroConsole。2007年东京游戏展的基调演讲中，平井一夫为我们描绘了一个更美好的未来：用户可以在任何一个有无线热点覆盖的地方打开PSP，通过无线网络与家中的PS3建立连接，进行画面和操作信号的发送，在户外用PSP玩PS3游戏不再是梦。

通过网络将各种娱乐设备连成一体，这是索尼宣传多年的口号。网络点播概念可以摆脱硬件的约束，让普通家电或移动设备也能享受到高质量的影音和游戏娱乐，PSP与索爱手机可以享用到PSN提供的PS3级别的游戏——如果索尼实现了这一构想，它的网络化产品将拥有对手无法企及的魅力，这可能是索尼集团兴师动众，为PSN而进行集团改组的真正原因。

OnLive从华纳兄弟和Maverick Capital筹集了1650万美元研究其游戏点播技术，但这笔钱对于竞争惨烈的游戏产业而言实在太微薄，由于商业实力等原因，OnLive也许最终只能在PC游戏的偏安一隅保留一片有限的市场。如果随着网络的发展，游戏点播将最终成为视频游戏行业的主流，那么主导者只可能是索尼、微软或任天堂。不过这些硬件商可能不会完全抛弃主机硬件，也许在不久的将来，会出现一种游戏主机与点播服务结合的新概念。

PS3参与的Folding@home蛋白质折叠研究计划在业界传为美谈，通过分布式计算的原理，上百万台PS3成为了云计算的一分子，为蛋白质折叠计算贡献了运算力。如果能够将这种分布式计算用于游戏点播，是否有可能让PS3从此摆脱主机的生命周期？

我们不妨设想一下这样一种可能性：通过分布式计算让PS3与服务器端共同运行游戏，用服务器提供的运算力弥补PS3运算力的不足，为PS3用户带来"次次世代"的游戏画面！久多良木健曾声称CELL是网络时代的动力细胞，可以通过网络方便地实现协同运作，如果游戏也可以实现分布运算，一方面可以减轻服务器的负担，另一方面能够通过PS3的本地运算克服网络延迟。索尼在PS3公布之前就表示他们运用了IBM的分布式计算技术，CELL被称为"芯片上的超级计算机"也许就包含了这层含义，因为多块CELL可以通过网络连接实现超级计算机的性能。索尼注册的"PS Cloud"可能就是为PS3准备的游戏点播服务，通过固件更新实现分布式计算，这相当于通过网络实现PS3的升级换代，消除了传统的硬件更新换代，让PS3等同于"PS4、5、6"。如果这种技术可以实现，那将是一场真正颠覆游戏产业的革命，将会让PS3的寿命无限延长。



■在TGS07期间公布的PSP远程操作功能也可以说是一种游戏点播。

消失的主机

4 月份，微软在官方网站上发布了招聘通知——这是为微软总部《光环》团队的新项目招聘工程师，目标是打造一个融入《光环》的网络世界，用户可以通过 X360、PC 或手机进入这个网络世界。这种跨平台网络游戏的概念并不新鲜，两年前微软的《Shadowrun》早已实现PC与X360的联机。2006 年5月，比尔 · 盖茨在他惟一一次的 E3 展演讲中公布了 Live Anywhere，提出将微软的 Live 服务推广到所有网络，实现手机、PC 与 X360 网络之间的互通，盖茨说：“未来使用任何设备接入网络，都可以获得一致的娱乐体验。”要抛开硬件性能的限制，获得真正一致的体验，离不开云计算。

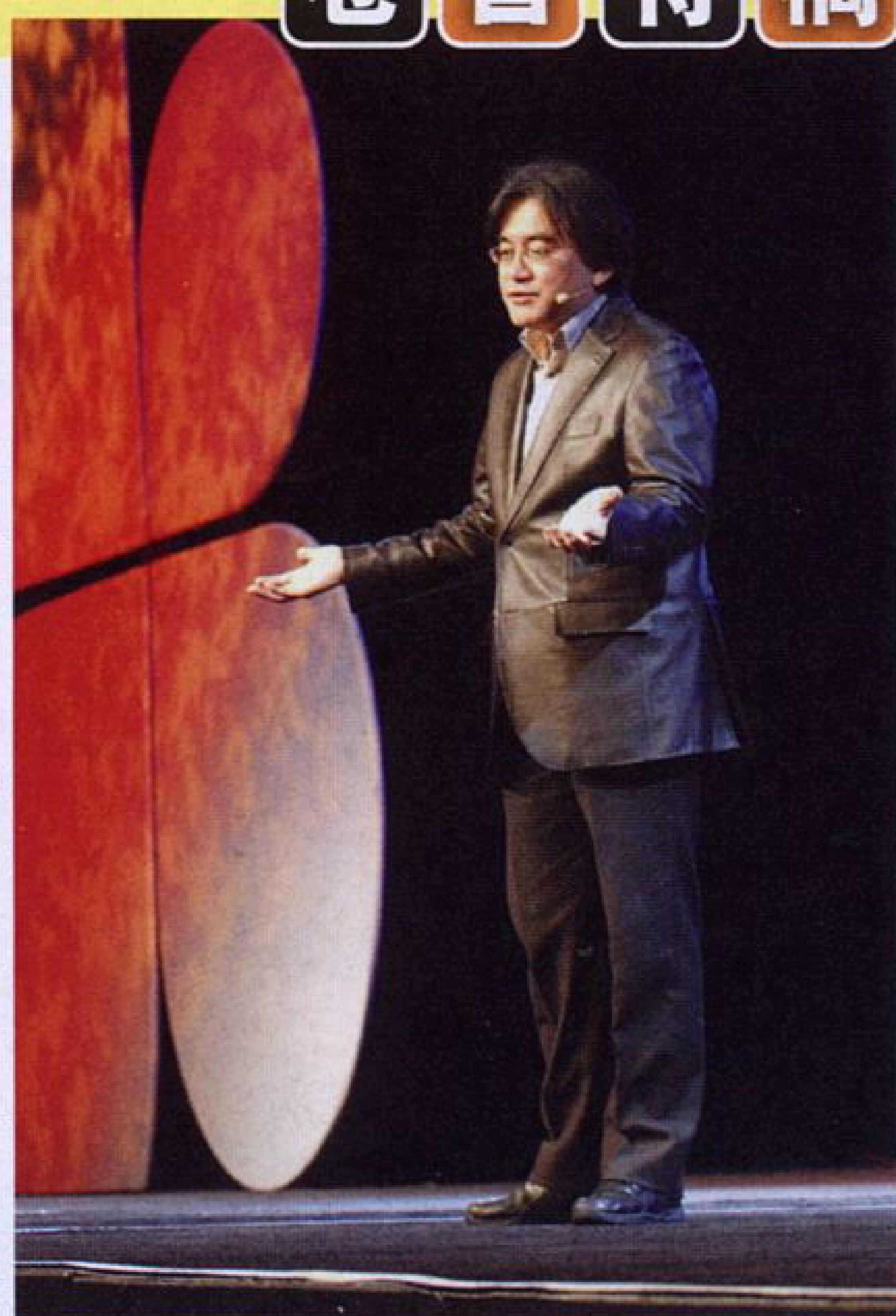
2008 年 11 月，微软数据中心负责人 Chrapaty 透露，她所负责的部门正在进行一项宏伟的计划：建造 20 个超大型数据中心，每个数据中心的成本可能会达到 10 亿美元。Chrapaty 说：“我们正在重建整个产业的基础架构。”

全面发展云计算被微软描述为自从其 1990 年代中期开始发展互联网以来最大的一次战略转型，微软已经为此准备了多种产品和服务，例如 Azure 操作系统可以让企业将软件作为一种服务提供给客户，这是一个正在被谷歌全面占领的市场。谷歌是微软纵横 IT 业 30 余年遇到的最强大的对手，二者的竞争常被国外媒体形容为“商业史诗”，现在二者的战场开始转移到云计算。谷歌从 2007 年开始推出 Google Apps 在线软件服务，直接通过网络提供文字处理、电子表格等软件功能，对微软的软件业务造成了冲击。微软一直在奋起直追，但至今为止收效甚微，只有游戏是谷歌鞭长莫及的领域。

1999 年，比尔 · 盖茨由于担心索尼通过 PS2 占领互联网时代的家庭客厅，因而批准了 Xbox 计划。当时已经被微软收购的 WebTV 也曾提出一个围绕网络服务的游戏机方案，可惜后来败给了 Xbox 方案。微软在批准 Xbox 计划的同时，提出应以网络为未来的发展目标。Xbox 发售一年后，总预算达 20 亿美元的 Xbox LIVE 上线，微软在伦敦、西雅图和东京为 Xbox LIVE 设置的数据中心性能超过了微软自己的 Microsoft.com。虽然 Xbox 对 PS2 没有造成丝毫的威胁，但 Xbox LIVE 为微软扳回一局。X360 发售后不久，Xbox LIVE 凭借高质量的服务迅速突破千万会员，2007 年后，Xbox LIVE 进入盈利阶段，到 2009 年初，Xbox LIVE 已经为微软创造了 10 亿美元的收入。分析家预测，到 2011 年，Xbox LIVE 将为微软创造每年 10 亿美元以上的运营收入。

当记者在微软高层们面前谈起迅猛发展的 PSN 时，通常会得到不屑一顾的回应。微软的 Aaron Greenberg 曾说“索尼的一切网络计划在我们看来都只是小打小闹，Home 那样的服务我们随时都能做得出来，关键在于：是否真有必要?”论网络实力，索尼在微软面前确实只能算初生之犊，即使是发展游戏点播，正投入巨资建设超级数据中心的微软也拥有索尼无法超越的优势。盖茨提出的 Live Anywhere 计划与索尼成立“网络化产品与服务集团”都是出于同样的目标，让自家的网络覆盖最广的产品与服务，成为网络时代的标准，就控制了网络时代。当网络取代主机，成为娱乐的载体，硬件之争将进化为网络平台之争。表面上，微软并未对游戏点播做出部署，但它拥有最好的网络技术和盈利模式，当时机成熟，微软拥有跨入点播时代所需的一切。

最让人捉摸不透的是任天堂。大概是从 2008 年开始，岩田聪也成为网络的忠实信徒，几乎在所有公开场合都要强调任天堂对网络的重视。Wii 的“虚拟主机频道”、天气和新闻频道、WiiWare 以及 NDS 的 DSiWare 陆续推出，任天堂与网络供应商频繁接触，为它的《马里奥赛车 Wii》等游戏提供了相当稳定可靠的网络服务。在线游戏对战、小容量游戏下载、网络影音下载、个性化网络社区……看起来任天堂的网络战略与微软和索尼没有什么不同，但微软和索尼目前争夺的仍然是核心玩家，而任天堂的目标是对游戏甚至网络都感到陌生的家庭用户，微软与索尼用 PC 的思维经营家用机的网络服务，而任天堂试图把网络服务当作一种电视节目提供给不喜欢复杂事物的普通大众。游戏点播对于任天堂来说似乎是一个不错的主意。在网格状的界面中选择自己喜欢的游戏，点击即可进入，这与 Wii 频道的宗旨不谋而合。但“不使用前沿技术”也是任天堂的宗旨，任天堂喜欢用“熟透的技术”，用新创意重新包装成熟到几乎已经被淘汰的技术，这才是任天堂的一贯作风，视频点播这种被认为 2013 年后才有戏可唱的超前概念，任天堂可能不会去趟它的浑水。但网络战略的部署时刻都怠慢不得，任天堂至今都没有公开 Wii 的网络用户数字，岩田聪曾承认有一半以上的 Wii 用户没用过网络服务，与 PSN 和 Xbox LIVE 相比，Wii 的网络服务无论是内容丰富程度还是服务质量都有较大差距。



▲岩田聪在 2009 游戏开发者大会的基调演讲中仍然是围绕网络战略。

游戏点播的最大卖点是让玩家用最廉价的硬件玩到画面最强的游戏，这对任天堂而言似乎没有什么意义，任天堂更青睐以低画面质量保持高利润率。此外，“主机消失”对于能在每台 Wii 上净赚数十美元的任天堂来说也不是什么好事。不过，当网络环境发展到能够给予玩家足够流畅的游戏点播服务时，每台至少两三百美元的游戏机恐怕很难再有市场，在这样的市场潮流中，任天堂也很难独善其身。

服务器成本、网络质量、玩家消费习惯等因素将会让游戏点播概念在未来很长一段时间内难以有大作为，但网络终将成为游戏产业的主体，这是业界的共识。也许有一天，久多良木健的预言将会实现，所有娱乐内容将会融合，在每家每户的电视机旁不再有游戏机的身影，而当你打开电视机时，可以直接选择电视、电影、音乐或游戏频道，选游戏就像电视选台一样简单方便。那时玩家也许不用再像现在这样为其他主机的独占游戏而酸葡萄……因为如果你在“索尼频道”找不到《光环》，大可以按个键换到“微软频道”。



热点追踪

Metacritic 国王制造者



如果你经常上游戏网站，那么Metacritic这个名字你想必不会陌生。当人们为哪家游戏媒体的评分更公正客观而争论时，Metacritic已经成为游戏评分的标准——因为它本身就是对各种游戏媒体评分的统计，还有哪家媒体的评分能比数十家媒体的平均分更可靠？

Metacritic的创始人创造该网站时，肯定不会料到它会受到如此之高的关注。如今它正在成为业界的焦点，成为巨型游戏发行商、开发商和零售商衡量游戏质量的标准。EA首席执行官John Riccitiello根据Metacritic的分数制定商业战略，育碧创始人Yves Guillemot将提高其游戏的Metacritic得分作为努力的方向，Valve的Steam网络发行系统将它的分数放在产品页面最醒目的位置。区区一个分数，有时候可以决定一款游戏的销量，可以改变游戏的商业运作流程。

文 清国倾城 编 星夜 美编 NINA

评分教父

Relentless工作室开发主管Andy Eades说："我听说发行商会根据Metacritic的分数决定支付给开发商的版税，或者是在合同中写明与Metacritic有关的补贴条款。"将Metacritic的得分写进合同条款已经是很多工作室与发行商合作的惯例，这个分数相当于衡量工作室开发质量的基准，没有达到目标分值将无法得到全额报酬，或者是额外奖励。

掌管Metacritic的编辑是Marc Doyle，他说："我认为自己就像一个看门人，告诉玩家哪些游戏值得关注。"身为Metacritic的看门人，他带领着一个团队收集各媒体的游戏评分并摘选具有代表性的评语，将数十家媒体的分数综合统计之后得出一个平均分。Doyle是个夜猫子，经常在他的洛杉矶办公室里工作到凌晨。虽然如今Metacritic已经是CNET旗下网站，但它仍然是Doyle的天下。Doyle在南加州大学法学院就读期间创办了Metacritic，他在那里认识了Jason Dietz，Metacritic这个名字与概念就是由他构思于1999年。2001年Metacritic网站上线，那时整个网站只有三人：Jason Dietz、Marc Doyle和他的妹妹Julie Doyle Roberts。刚开始Metacritic与统计电影评分的"烂番茄"网站一样，主要是收集统计电影的评分与评语，很快他们将主力转向了游戏，游戏评分统计也渐渐成为该网站访问量的主要构成。2005年他们将网站卖给了CNET。

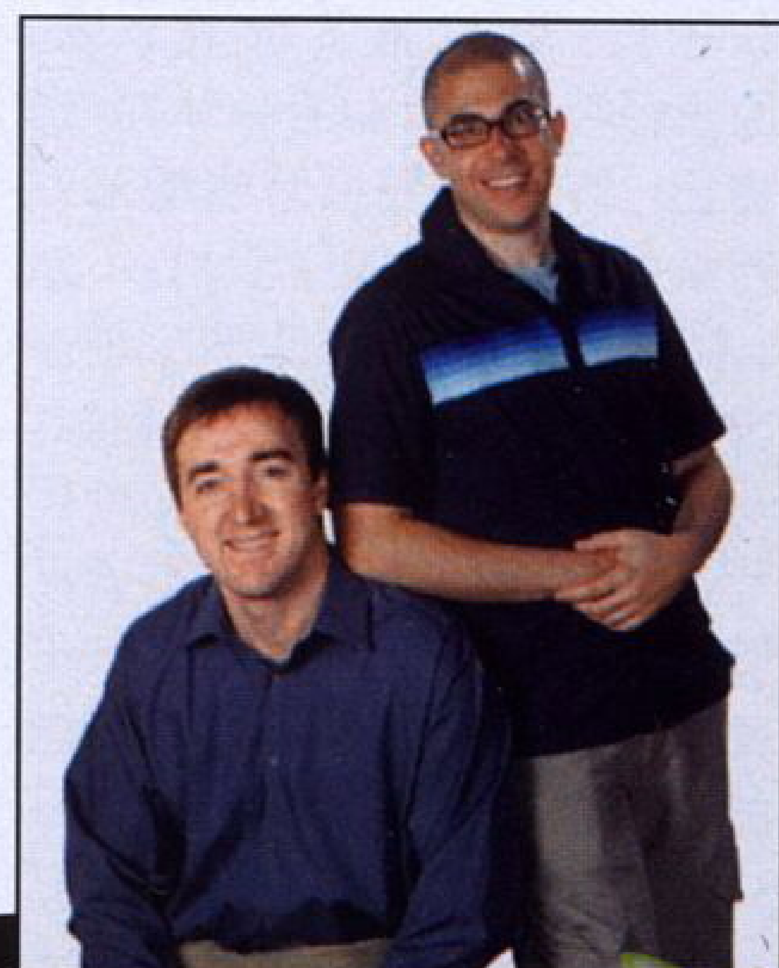
Doyle说："一部电影只要花10～12美元，两个小时就看完了。所以影评的重要性其实不是很高。而游戏要花60美元，可以玩二三十个小时，所以选购游戏要更加慎重。"

Doyle被一些媒体称为"游戏教父"，因为他的网站可以影响游戏销量，可以决定游戏开发商的命运，可以影响发行商的股价。然而Doyle本人却不怎么玩游戏，倒是会花不少时间弹五弦琴。他也没兴趣与游戏厂商联系，每年在他家附近举办的E3展都懒得去。

统计游戏评分的网站不止Metacritic一家，GameRankings网站也有相当大的影响力，它的后台同样是CNET。Doyle与GR的编辑Lee Alessi之间经常交流，不过他们仍然保持各自独有的运营之道。GR是纯粹的分数统计，对各种媒体所评的分数进行无差别平均总计，而Metacritic采用的是加权平均分制度，根据各媒体的声望和影响力有一个加权系数，具体细节可能只有Doyle本人才知道，但其可靠性不容置疑。由于GR将各种具有明显偏向性的FANS网站评分也进行无差别计算，而且这些网站的数量很多，他们有失客观的评分难免会影响了最终的统计结果。而Metacritic的分数统计结果通常与IGN、GameSpot等权威网站较为接近，不过总的来说，Metacritic与GameRankings之间的统计结果一般不会相差超过一分。

Doyle对媒体评分的加权系数并非仅根据其规模，通常这些媒体会主动找上他，向他提供与评分有关的规则与流程，甚至评分者的相关背景。当Metacritic的评分统计制度以及分数可靠性得到了发行商和玩家的认可，它就成为了玩家选购游戏的参考，高分数显然有利于提高销量。Activision副总裁Robin Kaminsky在2008年DICE会议中表示，根据他们的调查，在GameRanikgs和Metacritic上的高评分游戏通常都有非常理想的销量。因此Activision是这两家评分统计网站的忠实信徒，早在2005年，Activision就已经把

▼Metacritic创始人Marc Doyle（左）和Jason Dietz（右）。



GameRankings 的分数作为公司的奖金发放标准，Take-Two 也有类似的做法。平均分 80 以上是发行商与开发商的常见目标，根据 Activision 的统计，在 80 分以上，分数每往上高 5 分，销量平均会高出一倍。不过 Kaminsky 同时强调，也有一些游戏与此趋势相反。某些大型游戏商发现，他们销售增长率最高的游戏通常是处在 70 分段。Kaminsky 列举了在 2007 ～ 2008 年间分值达到 90 以上的 18 款游戏，只有 2 款销量超过了 700 万套，有 7 款游戏销量不足百万，12 款游戏销量低于 200 万。

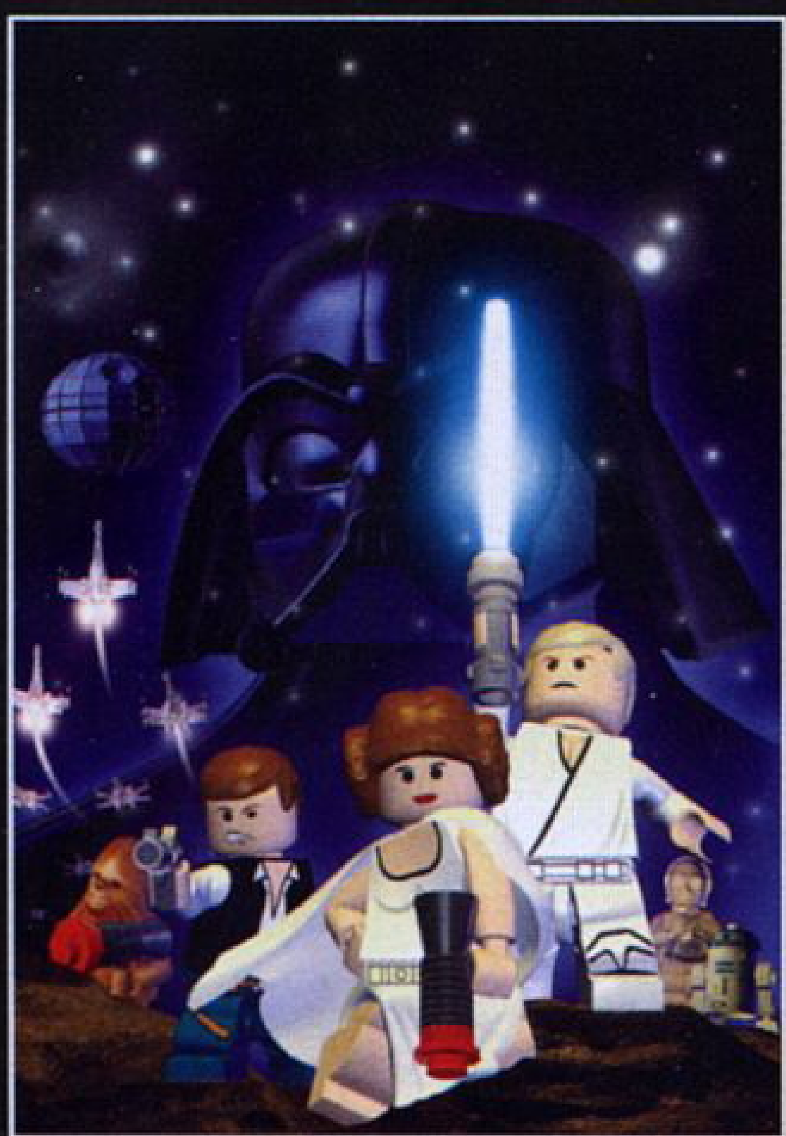
显然，在 Metacritic 上得到了高分并不能保证游戏一定畅销，获得了低分也不代表必遭滑铁卢。但 Metacritic 对游戏销量的影响正在逐渐扩大，发行商对 Metacritic 分数重视程度的日益提升就是最直接的证明。一些发行商对 Metacritic 的关注达到了近乎神经质的地步，Doyle 说最近两年他每天都会收到发行商的大量信件，“如果我漏掉了哪些东西，发行商会立刻联系我，问我是否有偏向性或者出了系统问题——为什么你只收录这家媒体而不收录那家？这种质疑经常出现。”

发行商对 Metacritic 的高度关注理由很简单，除了与销量挂钩外，投资者也在以 Metacritic 衡量投资标准。很多投资者将 Metacritic 和 GameRankings 的分数作为评判游戏质量的惟一标准，因为对于游戏圈外人士而言，这确实是一个最直观而可靠的指标。因此当《蜘蛛侠 3》在 Metacritic 仅获得 50 分时，Activision 股价立刻暴跌 5%。而《生化奇兵》发售初期在 Metacritic 统计的分数高达 97 分，使得 Take-Two 的股价在一周内持续暴涨了 20%。Metacritic 因此被《华尔街日报》称为“国王制造者”。2004 年，Metacritic 曾被《时代》杂志评为“50 家最酷网站”之一。



▲ Metacritic 的主页面非常简洁，游戏仅占其中一部分，但却是网站访问量的主要来源。

改变业界生态的Metacritic


▲如今电影游戏正在以各种独特方式实现改革。

对于很多游戏公司的公关人员来说，Metacritic 的分数就像一座越来越沉重的大山，正压得它们喘不过气来。如果在 Metacritic 上得了个见不得人的分数，那将让他们焦头烂额。他们会拼命想办法提供 Metacritic 的分数，比如要求 Doyle 将某某小网站或者当地小报的评分统计在内，以提高整体平均分。Doyle 说：“入行不是很久的公关可能会怒气冲冲地找到我，说怎么没把某某媒体或当地小报的分数算进去。我说，老兄，他们还没评分呢！我会尽可能地抚慰他们，因为我知道有时候在他们的合同里有些条款，他们的奖金可能会受到 Metacritic 分数的影响。”

Metacritic 这座大山也可能改变开发商与发行商之间的关系，Splash Damage 工作室的 Paul Wedgwood 说，如果发行商按照 70 ～ 80 分的 Metacritic 分数目标给制作人定奖金基准，那么该制作人可能就会趋于保守，而不会冒险向 90 分挑战。很多为低龄或家庭市场制作游戏的开发商最为无奈，因为低龄向游戏通常都是低分的代表。不过 Wedgwood 也认为发行商可以给开发商和制作人制定与 Metacritic 分数挂钩的奖金制度：“我认为这真正表明了发行商的信心，‘不管游戏是否取得商业成功，只要你达到了一定的分数就可以给你奖金’——这本身就是一个很大的激励。”

EA 就是一家对 Metacritic 分数极为敏感的公司。两年前，新总裁 John Riccitiello 提出了提高 EA 游戏质量的目标，因为这家常年霸占首席第三方游戏发行商龙头宝座的巨型发行商一直为低游戏质量而苦恼。2007 年，EA 游戏的 Metacritic 平均得分从 77 分降低到 72 分，Riccitiello 说：“这是绝对无法接受的，我们的核心作品被这些综合评测精确衡量，这是一个非常重要的问题。”2008 年初，Riccitiello 在一间坐满华尔街分析家的会议室里讲解 Metacritic 的图表，他说：“对我来说，这是本次演讲最重要的图表，我们应该从这里开始重新振作。”

EA 用强大的商业运行实力提高游戏销量，但它的作品在玩家中的低口碑正在毁灭 EA 的形象，尤其是在互联网加速口耳相传效应的今天，低质量游戏更加难以生存。电影类游戏就是被网络时代毁灭的一个活生生的例子。

几年前，电影游戏还是一种高利润率的游戏类型，EA、Activision 和 THQ 的业务中，电影类游戏占了相当大的比重。各大游戏巨头不惜将巨额授权费进贡给电影公司，而投入到实际游戏制作的预算却很低。这些低开发质量的游戏屡屡大卖，EA 的《哈利 · 波特与魔法石》、Activision 的《蜘蛛侠》、THQ 的《海底总动员》都有 500 万套以上的销量。但电影游戏市场正因为恶劣的评价而趋近崩溃，最近几年已经很少有取得商业成功的电影游戏案例，除了“《乐高》系列”还可以凭借对电影游戏的独特演绎而保留最后阵地，其余绝大多数电影游戏几乎全线阵亡，《星球大战》这个老品牌也在通过乐高化和原创游戏（《星球大战 原力释放》）的方式脱离电影游戏的阴影。电影公司对于其品牌被劣质游戏蹂

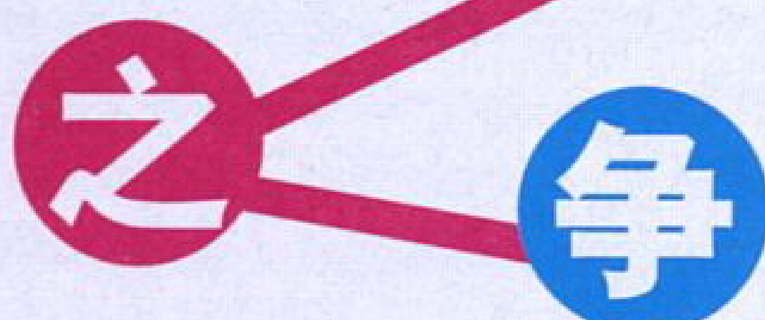


▲《死亡空间》是 2008 年的黑马。

蹦的现状也非常不满，早在2004年，华纳兄弟影业的Jason Hall就把Metacritic的分数指标写进了合同，如果发行商没有达到指定的分数，需要向华纳上缴更高的授权费，而发行商将同样的要求写进与开发商签署的合同，开发商则是根据合同中规定的Metacritic分数指标制定员工的奖金，这样，整个游戏产业链的所有人几乎都无法逃脱Metacritic的掌控。业界流传着这样一个说法：一款销量过百万的游戏，开发商可能一个子儿也得不到，因为游戏的Metacritic分数低于合同规定的最低值。

Riccitiello认为Metacritic是时代的必然产物，也将成为发行商的有力工具。过去发行商一直在尝试通过各种方式促使开发商提高游戏开发质量，销量曾是衡量游戏质量的惟一标准，因为谁都无法根据一两家媒体的评分确定一款游戏的好坏。发行商通常是在合同中规定：如果游戏销量达到某特定水平，将会向开发商支付一定的报酬。但这种单一参考依据对于开发商并不公平，因为游戏销量并非仅由质量决定，发行商投入的宣传预算、市场行情、主机装机量等因素都会对游戏销量造成极大的影响。Metacritic的出现对游戏质量提供了一个可靠而令人信服的量化的标准，能够用直观的数字界定游戏的质量，使其可以成为一个有效的合同条款，这使得开发商可以专注于提高游戏质量，而不用为宣传和发行操心。对于发行商来说，即使叫好不叫座，只要游戏质量够高，就有助于提升自己的品牌形象，有利于长远发展。例如，SCE的《ICO》和《汪达与巨像》销量都不算太理想，但在业内拥有足够高的声誉，目前Team ICO秘密开发中的新作已经成为业界焦点，商业潜力巨大。

EA希望用高分游戏提升其品牌形象，虽然它在去年推出的《死亡空间》等原创游戏从商业角度来说不算成功，但Metacritic的分数颇高，EA相信这是一种造福未来的长期投资。高评分的游戏即使第一作销量不是太高，也有可能在今后的续作中被不断推高。2008年，EA有17款游戏在Metacritic上的得分超过80，不过这一年EA出现了巨额亏损。Riccitiello相信这是EA转型的阵痛期，只要提高了整体的产品形象，就可以迎来一个高速增长期。EA已经在其体育游戏产品线中看到了希望。2008年EA Sports的Metacritic平均分提高了4分，游戏销量有上升的趋势。最明显的例子是"《FIFA》系列"，过去该系列在Konami《PES》的强攻下流失了不少市场份额，但近年来《FIFA》的游戏质量稳步提升，相反《PES》却停滞不前，这让《FIFA》夺回了不少市场份额。《FIFA 09》在欧洲的首周销量超过了120万套，创造了该系列的首周销量纪录。该作的Metacritic得分高达90（X360版）。去年EA的几个核心体育游戏系列都突破了80分，包括《NHL 09》、《FIFA 09》、《麦登NFL09》、《泰格・伍兹PGA巡回赛09》、《NCAA橄榄球09》。



Metacritic之争

如果你经常上Metacritic，可能会有这样一个疑问：这样一个影响力巨大的网站为何广告量少得可怜？Metacritic如何实现盈利？

Marc Doyle说："在我们的各种收入中，广告所占的比例最低。"Doyle说他永远不会在Metacritic中添加弹出的广告窗口或者任何妨碍读者的广告，"我们本身也很讨厌这类广告，所以我们宁愿每月少挣那么点美元也不能造成读者的反感。"

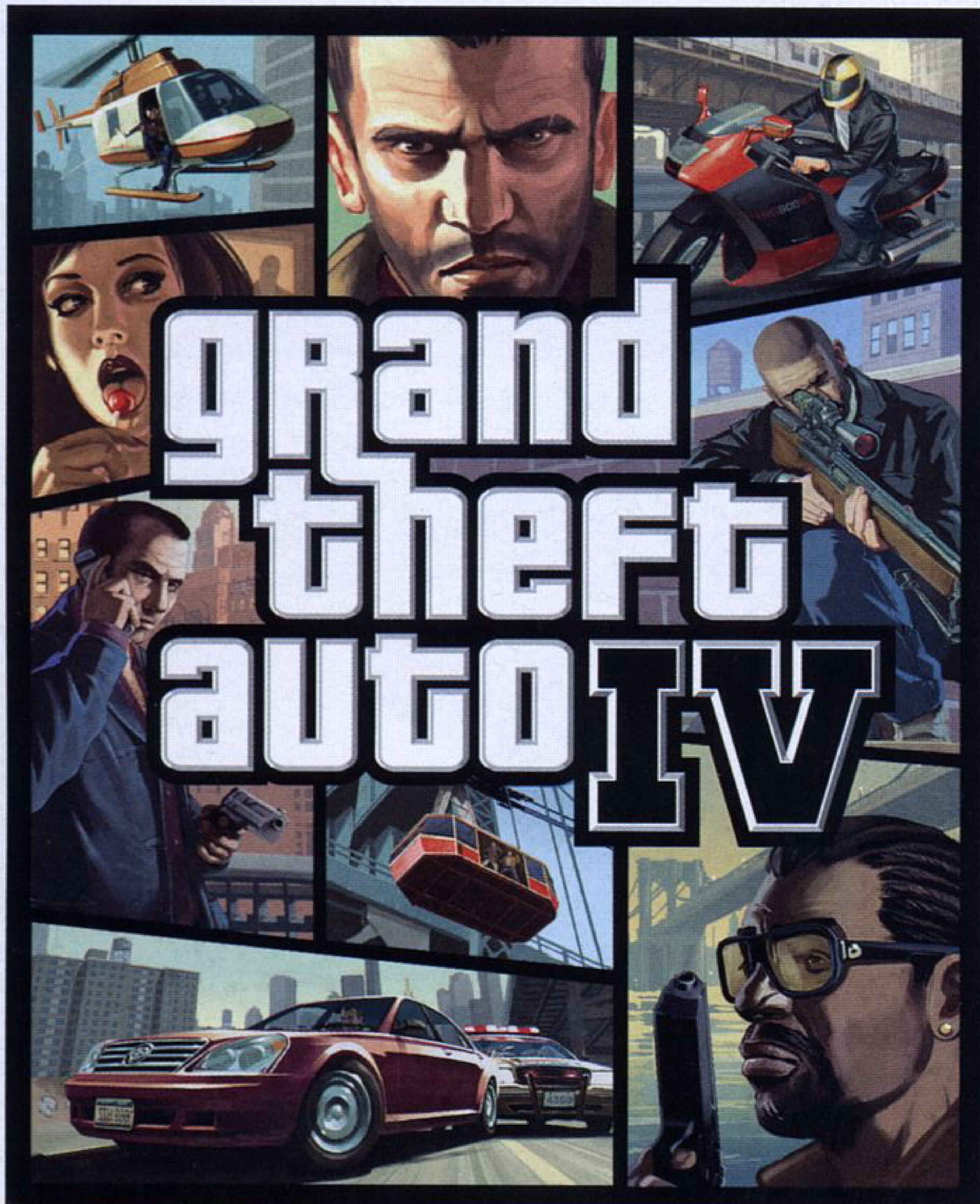
真正占Metacritic收入大头的是内容的授权。例如，Metacritic将网站中电影部分的信息独家授权给HomeScreen公司，这是一家DVD租赁公司，与美国的Netflix相似。在HomeScreen的网站上，可以看到他们将出租的所有DVD产品页面放上了Metacritic的评分，以及评语节选和相应的链接。使用这些内容就要向Metacritic支付授权费。在掌上设备方面，Metacritic将使用权卖给了掌上设备的数据供应商Vindigo。Metacritic向它的客户按月征收费用，这些客户也包括零售商和一些地区小报，Metacritic会根据他们需求提供相应的信息服务。此外，在游戏的评分页面，有时会出现Pricegrabber或亚马逊等网络零售商的相应产品页面链接，这也是一个显而易见的收入来源。

很多游戏将知名媒体的评分与评语印到封面上，用于证明游戏的质量，今后将Metacritic的分数印到封面上可能会成为优质游戏的一个潮流。Metacritic的得分正在成为游戏厂商炫耀的资本。索尼与微软在常年比拼销售数据后，如今开始比拼Metacritic的分数。索尼声称："大约有三分之一的PS3游戏在Metacritic的得分在80以上，这证明了PS3提供丰富的高质量娱乐内容的优良传统。"微软立刻跳出来从另一个角度解读Metacritic的数据："在现役机种中，X360拥有最多的高分游戏，有139款游戏在Metacritic上的分数超过80分，其他主机连100款都不到。"为提高X360的高分游戏比例，减少拖后腿的游戏。微软从2008年5月开始出台一项新规定：通过XBLA发行的游戏如果Metacritic分数低于65分，将会被微软取消继续发行的资格。

欧洲世嘉总裁Mike Hayes说："如果你要开发高端的PS3或X360游戏，想要有所突破的话，必须要实现一定的质量目标——否则你将会绝望地堕入地狱。有太多的证据表明，某些类型的游戏，如果分数低到一定程度，将永无出头之日。"



▲《塞尔达传说 时之笛》至今仍是有史以来评分最高的游戏。



▲获得多家媒体满分评价的《横行霸道IV》最终也难敌《塞尔达传说 时之笛》。

在这个产业中，可能只有任天堂可以藐视Metacritic的权威。目前在Metacritic分数超过80的Wii游戏只有45款，占其游戏总数的12%，在该网站收录的所有主机中为最低值。另外一台与之并列的主机是NDS，80分以上游戏为76款，也是占12%。而这两部主机却主宰着欧美游戏市场。Wii与NDS的绝大多数休闲游戏都是Metacritic的低分代表，但他们的销量却仿佛丝毫不受影响。任天堂把市场瞄准非玩家群体，而这个消费群体不仅不知道Metacritic，对游戏媒体也几乎一无所知。Metacritic对于任天堂而言就像是另一个产业的产物。讽刺的是，《塞尔达传说 时之笛》至今仍是有史以来平均得分最高的游戏，《生化奇兵》、《半条命2 橙盒版》、《横行霸道IV》等超高分大作曾向《时之笛》发起挑战，结果到最后全都败下阵来。对于欧美的大多数媒体，任天堂的传统游戏依然具有无法抵挡的杀伤力。

Metacritic可以成为传统游戏可靠的参考标准，但并不适合休闲游戏。事实上也没有多少人会到Metacritic上查找休闲类游戏的评分。多数专业游戏编辑是核心玩家，对于休闲类游戏存在本能的抗拒心理，他们的意见对于这类游戏的真正受众没有太大的参考意义。比起单纯统计分数的GameRankings，Metacritic的优点在于它提供了媒体的评语节选，而且在挑选媒体方面很有选择性。Doyle说："比如说《麦登NFL》，我们就不能随便收录英国媒体的评测……你能信任英国人对橄榄球的评头品足么？"

Metacritic通过评分统计最大限度的确保分数的可靠性，成为了业界的权威，而其他独立评分媒体则是为Metacritic做嫁衣。尽管如此，游戏评测与前瞻一样，仍是欧美游戏杂志与网站最重要的板块，也是游戏厂商最关注的板块，因此其中不可避免地渗透了厂商的利益关系。

黑幕

"如果你不赞同我，那么后果自负。"

2001年，前3DO总裁Trip Hawkins再发给《GamePro》杂志的一封电子邮件中怒气冲冲地说："别告诉我读者才是你的客户——你的真正客户是向你们付钱的人，是游戏业界的广告商。"

Hawkins的这番话道出了游戏传媒业的真实。在美国，广告费是游戏杂志与网站的主要收入来源，游戏媒体面临两难的境地。一方面，只有公正的游戏报道才会赢得读者的信任，才能提高发行量，有足够的发行量才会有足够的广告收入。另一方面，如果太公正，可能会得罪游戏发行商，会让广告收入受到影响。除了实打实的广告外，在游戏杂志中的每一篇报道几乎都有游戏公司的参与。游戏杂志只有通过发行商才能得到新作情报，得到游戏截图，得到读者关心的信息。这些信息是由游戏公司的公共关系代表向媒体提供，通过各种方式引导媒体对其作品做出积极的报道是他们的天职，不仅是游戏评测，在游戏前瞻中所传递出的编辑观点也掺杂了不少发行商的因素。

控制媒体前瞻报道的好处显而易见，长期服务于NBGI、SE、THQ等公司的广告员Laura Heeb Mustard说："我可以让某某游戏杂志对我的游戏免费做个6页的报道，又何必花钱在在杂志卷尾插一两页广告呢？如果是一篇前瞻报道，我们能够确保传递出的信息是积极正面的。没有比这更划算的事了！"

游戏公司控制杂志报道方向的有力武器是独家报道权。在这个网络时代里，杂志只能通过争取大作的独家报道权才能存活，而要得到独家报道权，就不能不为对方的大作多说好话。发行商可以向杂志承诺在一两个月内不会在网络上放出游戏的任何资料，读者只有通过购买该杂志才能看到游戏的信息，而杂志会根据发行商的意图斟酌其文字，在报道发表之前先提交给发行商审查。发行商在此过程中无需向杂志支付任何广告费，当然，根据杂志发行量和影响力，以及所要报道的游戏的分量，发行商与杂志之间的关系会有各种变化。

游戏撰稿人Todd Zuniga曾在Rockstar Games做过公关，后来又重操旧业担任撰稿人。她说："一方面，这是一个数字游戏。另一方面就是历史问题，根据过去的合作情况而定。我在Rockstar期间，我们从未和GameSpot合作，因为他们'不买账'。《连线》杂志也一样，因为有个作者在2002年写了篇抨击的文章，那人现在在印第安纳州改行当中学教师了。"

选择向哪家媒体提供独家评测也大有讲究，Zuniga说公关代表一般是通过媒体的游戏前瞻判断该作是否会获得该媒体的好评，然后再决定是否将游戏的独家评测版本寄给该媒体。她说："这很正常，没人会把游戏的第一个评测版交给对该作有怀疑的媒体。"虽然厂商与媒体间黑幕交易的事件屡有曝光，但这种现象并非业界默认的潜规则，在大多数情况下，公关代表是通过与媒体的长期接触了解哪家媒体对他们的游戏热情更高、印象更好，游戏发售初期的正面评价至关重要。游戏公司的高层对媒体评分极为敏感，尤其是那些名声响亮的公司。Zuniga透露，在Rockstar期间，公司连0.1分都不会放过，高层对公关部施加了极大的压力，让他们为游戏争取尽可能高的分数。"在Rockstar有一种恐怖因素，我们的老板们曾胁迫我们尽一切所能影响编辑的评分。"

所谓"影响编辑的评分"不一定要靠幕后交易，与编辑之间建立良好的个人关系也有助于为游戏加一点印象分。Rockstar要求其公关人员与编辑之间建立私人友谊，虽然Rockstar总部远在苏格兰，但他们经常邀请记者做客——只有面对面的交流才能促进友谊。Zuniga说："Rockstar对私人友情非常重视，因此我们都是亲手将游戏评测版交给记者。我们有时要早上6点起床，飞到西海岸，当面将游戏交给一家家媒体。然后我们会在当晚离开，前往明尼苏达（《Game Informer》杂志编辑部所在地）。有些编辑会觉得这很尴尬，而且也没有什么受到特别待遇的感觉，但高层就是不肯相信。"

Rockstar影响游戏媒体的评测靠的是个人公关，Rockstar的公关部门会逐个记录各评测者的评分历史，希望能够让媒体选择特定的编辑评测他们的游戏。对于一些知名媒体的记者，Rockstar公关部甚至会记录他们的生活细节，例如喜欢的食物、婚姻状况、教育背景等。Zuniga认为这些都是"垃圾信息"，这种狗仔队般的工作让她无法忍受，因此最终离开了Rockstar，她说："在那种古怪的破地方工作真没劲。"

Rockstar的游戏通常得分都不低，但总是低于老总们的预期。Zuniga说："如果游戏得了99分，他们会希望所有评分都是100分。"就算是获得了20多个100分的《横行霸道IV》，创始人豪瑟兄弟也觉得"可以再高一些"。很多时候，这些经营者需要的是一种可预测性，让他们可以据此作出商业计划和决策，用Zuniga的话说，那是一种"踏实的感觉"。



■据称Rockstar在《横行霸道IV》媒体评测过程中耍了一些小手段。

媒体潜规则

如果靠个人关系发挥不了作用，发行商偶尔会用些强硬手段。如果对某媒体的报道不满，有可能从此终止向其提供游戏信息，拒绝提供评测版本，或者要求其制作人拒绝该媒体的采访。这种报复行为也是Rockstar常干的事。Zuniga透露："就算是一段最不起眼的文字都有可能遭到不满。如果游戏得了99.9分，他们会想办法'搞定'剩下的0.1分。'封杀IGN，我们找1UP去！慢着，1UP还差0.2分——封杀1UP，我们找GameSpot……'这真是荒谬绝伦。"

Mustard认为，威胁手段是一种下三滥的手段，也最缺乏效力。"一些媒体可能会屈服于淫威之下，但总有人敢于报复你的威胁。这时你不仅无法得偿所愿，而且还要外加一条威胁媒体的劲爆内幕新闻。最近我们已经看到了很多这方面的例子。"这种威胁手段通常不是来自公关部，而是在权力金字塔的更高层，是那些对媒体缺乏经验但手握大权的管理者。"管理者们看到负面报道时总是气愤，因为他们会立竿见影地看到负面影响。他们会马上走到公关部要求'善后'或者惩罚该媒体。然而由于他们没有参与日常的媒体公关，因此不会知道与媒体作对将产生的长期负面影响。"有些发行商宁愿被曝光也要对某些媒体施以惩戒，因为关注这种业界新闻的毕竟只有少数核心玩家，游戏公司面向的是更广的用户。

在Metacritic成为游戏评分的基准之后，对单个游戏媒体的威胁要横已经没有太大意义，你可以左右一两家媒体的评分，但任谁也无法左右整个游戏传媒业。在这种情况下，游戏发行商通常是从评分最低的媒体下手。前《EGM》主编Dan Hsu说："关于评分统计网站，惟一恼人的一点是……游戏公司有时会以它为依据，将矛头对准我们。有时我们会听到一些游戏公司说：'嘿！你们是Metacritic上评分最低的，能改一下分数吗？'"

在无法控制所有媒体评分的情况下，发行商至少可以控制媒体发布评分的时间。因为发表游戏评测文章与发表前瞻一样，都要与发行商签订保密协议，在协议中规定的日期才能发布，但发行商可以允许一些评分较高的媒体率先发布游戏评测，而最早发布的评测一般最受关注也最能造成积极影响。因此我们经常可以看到国外媒体的游戏评分发布得越早一般分数也越高。《刺客信条》最早发布的三篇评测都是满分，而这显然与游戏的实际素质不符。Eidos曾经要求所有对《古墓丽影 地下世界》评分在8分以下的媒体推迟评测的发布时间，Eidos聘请的公关公司Barrington Harvey透露："受Eidos所托，我们希望游戏发售前在Metacritic上能够保持较高的分数。"

即使是以公正诚实著称的媒体也不能完全杜绝评分黑幕。《EGM》是公认最诚实的游戏杂志之一，其创始人Steve Harris曾经在杂志上披露了Capcom因为《超级街头霸王II》的低评分而威胁撤掉广告的内幕，Dan Hsu看到这篇文章后对《EGM》好感倍增，之后他也成为了《EGM》的一员，并以其诚实正直逐渐被提拔为主编。很多年后，他在杂志上披露了育碧威胁《EGM》的内幕。



▲《古墓丽影 地下世界》媒体评价不高，销量大受影响。

前《EGM》编辑主管Joe Funk说："赢得读者的信任，增加读者数量，自然不愁广告。"这句话一直是Dan Hsu的守则，但他发现这在现实中很难奏效。

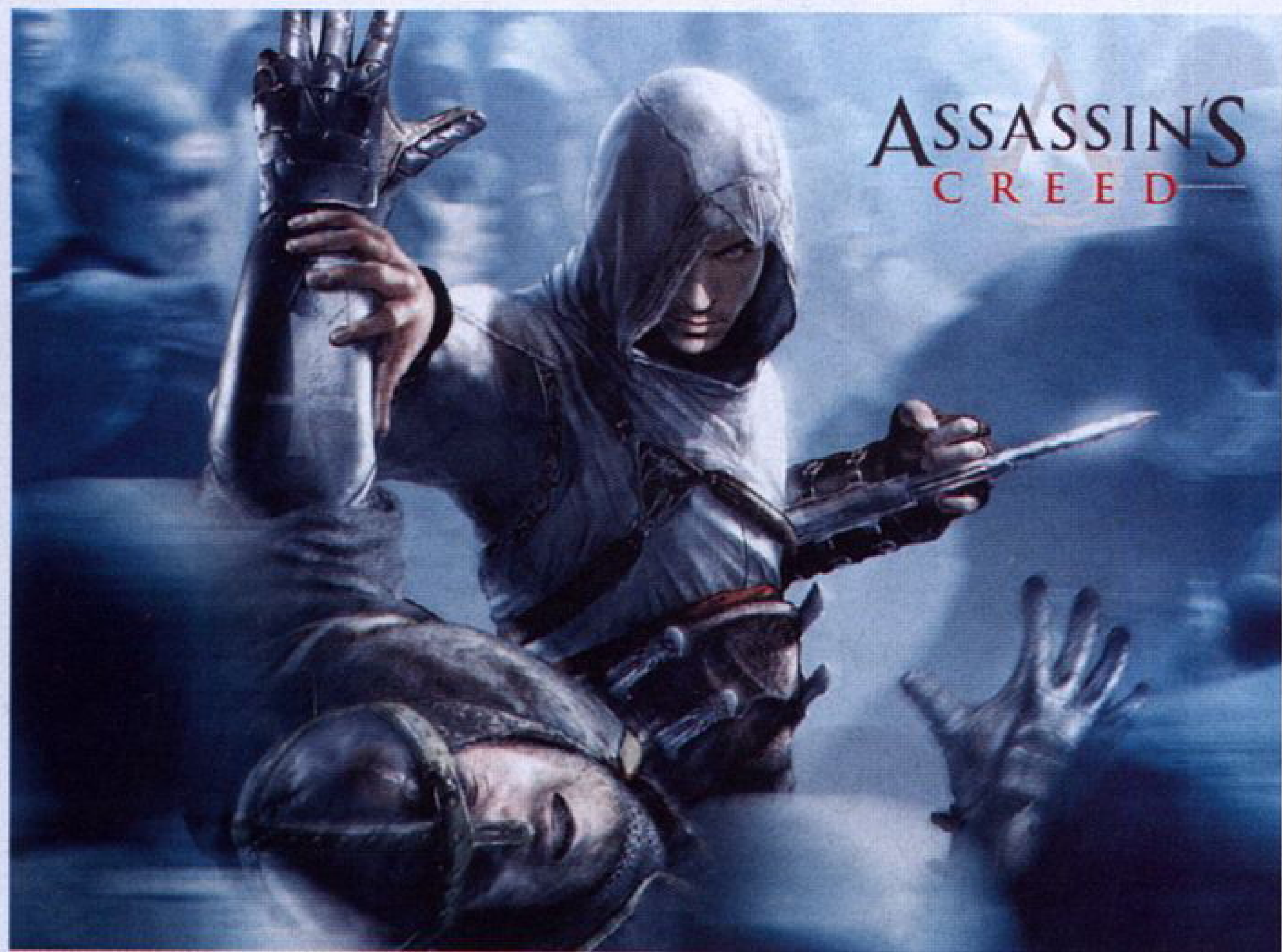
Dan Hsu在《EGM》的第一个任务是为PS版《魂斗罗》写一篇前瞻，他在电话中采访了Konami的制作人，对方说在目前的开发阶段，他对游戏还不是很满意。Dan将这句话如实写到了前瞻中。结果杂志出版后，《EGM》的广告代理人John Stockhausen马上接到了Konami的投诉电话，他走到Dan的办公桌旁，冷笑着说："孩子，你有麻烦了。"接着他把Dan带到了当时的主编Semrad的办公室。John把事情的原委说了一遍，Semrad听完指着杂志中的那段话质问Dan："你都写了什么！也不用用脑子！"

Dan这才知道，表面上正气凛然的《EGM》也有潜规则。Konami制作人既然在电话中透露了对游戏的不满，事后却对出现在杂志中的原话大发雷霆，显然是因为事先认为《EGM》不会在报道中提到任何负面信息。这件事的结局是Semrad向Konami赔礼道歉，并追加了两页充满溢美之词的后续前瞻报道。Dan险些被炒鱿鱼，但由于其诚实作风得到Joe Funk等人的力保而脱罪。

得罪游戏发行商只能自讨没趣，而如果顺发行商的意，可以得到不少好处。Tecmo就是一家对编辑记者相当大方的发行商。据Dan透露，Tecmo不仅会包机票和酒店钱将美国记者请到日本，而且还会邀请他们到艳舞酒吧或者有小姐服侍的温泉休闲中心过夜，甚至直接花数千美元让小姐与记者共度春宵。这是连Tecmo本身都曾亲自承认的事实，Tecmo的Yoh Watanabe曾在2008年TGS期间说："Tecmo曾被指认用美酒和美女招待媒体，没错，确实是这样！"

根据媒体的知名度和影响力，其编辑得到的待遇也各不相同。普通的小网站和小杂志编辑可能只是报销差旅费和蹭几顿饭，或者拿一些限定版赠品。而一些知名媒体对重点大作的报道可能就有不少油水，除了有美相伴外，甚至还可以享受夏威夷豪华游。

游戏媒体在发行商面前保持清高通常都是得不偿失。《EGM》的理论是以公正换取读者信任从而提高发行量，但在大多数时候，读者需要的是大作的独家报道，至于这些报道是否通过不光彩的幕后交易获得对他们而言并不重要。《EGM》的停刊有市场和出版商的原因，但得罪太多发行商也是主要原因。由于育碧、索尼等主要厂商不愿向其提供独家报道权，导致《EGM》的杂志内容越来越单薄，广告业务也大受打击。诚实换来了一些读者的欣赏，却让更多读者因为其内容不足而转向其他杂志。



▲《EGM》因为对《刺客信条》的恶评而得罪了育碧。

纯洁的天空

绝大多数游戏编辑没有新闻学或文学背景，在从事游戏编辑职业之前几乎不可能接受过任何培训。游戏编辑就是狂热玩家，这在全世界都是通行的准则。Dan Hsu认为，游戏编辑不需要优美的文笔，从玩家的角度诚实评述游戏的优劣才是第一职业准则。但在发行商的威逼利诱以及上司的压力下，作为一名普通编辑很难保持自己的立场。英国Eurogamer网站编辑Tom Bramwell认为，游戏编辑这个行业门槛低，收入也低，对于摆在面前的利益诱惑很难不动心。2009年初，曾在IGN、《OPM》等媒体当编辑的Jason Montes在家中枪杀了妻子Serena Montes，之后饮弹自尽。原因是Jason穷困潦倒，刚刚申请个人破产保护，他的妻子却提出离婚。这起惨案让游戏媒体工作者的生存状态引起了人们的关注。

游戏评分的客观公正性不能依靠编辑的自律，而是需要整个行业的自律。Metacritic的作用在于凝聚媒体评分的力量，它就像每年E3展组织大批记者评选的"游戏批评家大奖"一样，通过众多记者与编辑的意见得出最准确的评测结果。它的存在对于很多媒体来说起到了监督与规范的作用，如果因为收了好处而将游戏的分数打得太高，最终很可能会因为与Metacritic的统计分数相差太多而被读者怀疑存在黑幕，牺牲了自己的声誉。

近几年由于多起评分黑幕被曝光，媒体公正性受到空前的关注，很多知名媒体刮起了整风运动。GameSpot前主编Jeff Gerstmann"辞职"事件就是这场运动的导火索。由于Gerstmann在评测中对Eidos的《夺命双雄》发表了一番不客气的评价，Eidos向GameSpot提出严正抗议。Eidos是GameSpot的主要广告客户之一，当时正在花血本在GameSpot上为《夺命双雄》大打广告，Gerstmann此举却相当于让Eidos花钱找骂。在动用各种手段向GameSpot施加压力之后，Gerstmann被炒了鱿鱼。不久，关于Gerstmann因为得罪Eidos而被炒鱿鱼的内幕被其他网站纷纷曝光。Gerstmann作为GameSpot上镜率最高的编辑，拥有不少忠实拥护者，内幕被曝光后，这些FANS纷纷声援，到各种网站的读者评分板块给《夺命双雄》打零分，并且声讨GameSpot。其他媒体不知是出于"维护公正性"还是打击竞争对手的目标，也将矛头指向了GameSpot，1UP网站整个编辑部围到GameSpot办公楼外为Gerstmann讨说法。此事导致GameSpot的声誉受损，解雇Gerstmann的主管最后也被炒了鱿鱼，另有多名编辑声称因为不愿屈服于广告商的淫威而接连辞职。

在GameSpot闹出丑闻的同时，Dan Hsu在他的个人博客上连载游戏媒体业的各种内幕，甚至将一些内幕搬到了杂志上，再次引起业界哗然。这一系列事件的发生让游戏媒体潜规则成为大众话题，各媒体纷纷通过实际行动证明自己的公正性。IGN编辑Tal Blevins说："我们努力与所有其他类型的媒体一样精确、深度而有趣，同时时刻想到我们的读者，我们是为他们而写。"

在网络时代里，大量游戏杂志停刊，但更多的游戏网站和游戏博客崛起，发行商通过控制几本杂志就能掌控媒体风向的时代早已过去。在这个信息泛滥的年代里，发行商为提高综合评分而做的手脚总是无法如愿，且最终总要被曝光。游戏博客是让发行商最头疼的自由势力。一方面，这个势力日益强大，发行商已经无法忽视他们的存在。人气最高的游戏博客Kotaku有数百万读者，还有Joystiq等博客的访问量都在不断提高，以至于大型综合网站也在将自己"博客化"（例如1UP）；另一方面，由于博客本身言论自由的特性，以至于他们不用太顾忌发行商的权威，让发行商对他们无计可施。Kotaku曾在GDC之前率先披露了Home，索尼高层David Karraker大发雷霆，致信Kotaku威胁今后与其断绝关系，将不再邀请Kotaku参与今后索尼的各种媒体活动。结果Kotaku将信件原文发布到网上，令索尼灰头土脸。这些游戏博客在业内眼线众多，可谓神通广大、消息灵通，他们无须官方提供的资料也可以弄到新作情报和劲爆新闻，而且毫无顾虑地在网站中发布。读者对他们的关注也超越了独家新作前瞻和评测，更多的是受到内幕和泄密新闻的吸引。此外游戏博客运营成本低，没有过多依赖游戏厂商的广告，这种特性让游戏博客成为一支真正独立的媒体势力。

但由于综合评分实在太重要，一些发行商仍然在尝试。同时拥有GameSpot、Metacritic、GameRankings等网站的CNET是发行商们的重点公关对象，GameSpot的分数不仅在Metacritic有极高的加权系数，而且被很多小网站作为主要参考标准，它的分数也总是与Metacritic最终的平均统计结果非常接近，如果能左右GameSpot的评分，将会在相当大的程度上影响Metacritic的最终统计结果。但GameSpot在Gerstmann事件后正在杜绝黑幕交易。也有一些发行商直接将黑手伸向Metacritic，Doyle透露经常有发行商联系他，希望说服他将打低分的媒体排除在统计范围之外。但Doyle不会因为眼前的蝇头小利葬送了Metacritic赖以生存的客观性和权威性。EA首席执行官John Riccitiello也认为，发行商应该给Metacritic留一片纯洁的天空，游戏的综合得分应该靠自己努力，而不是用钱收买，否则就这个实用的参考指标就失去了意义。

"Metacritic的分数不能当钱花，支票才可以！"Riccitiello说。



▲《夺命双雄》的黑幕闹得沸沸扬扬，不过由于曝光率大增，使其获得了销售成功。

欢迎光临“游戏吉尼斯”的世界！

GUINNESS WORLD RECORDS THE VIDEOGAME

专家建议 /EXPERT

要申请游戏吉尼斯世界纪录，你需要做的准备工作包括如下几点：

(1) 首先，建议你到吉尼斯世界纪录的官方网站（在下方列出），查看具体规则、查询自己所要挑战的内容是否能够被承认以及之前有没有人已经挑战过等详细信息。

(2) 然后，你需要在线注册，填写相关的授权协议，并通过电子邮件或传真的形式将协议寄回给组委会。

(3) 一旦你申请的挑战项目得到官方的承认，你将会接到吉尼斯世界纪录委员会的通知。

(4) 接下来，你需要提交足以使人信服的视频剪辑、照片或是游戏截图等相关资料作为你创造纪录的证据，组委会将会对它们进行进一步的核实。(视情况有可能会要求你提供更多证据)

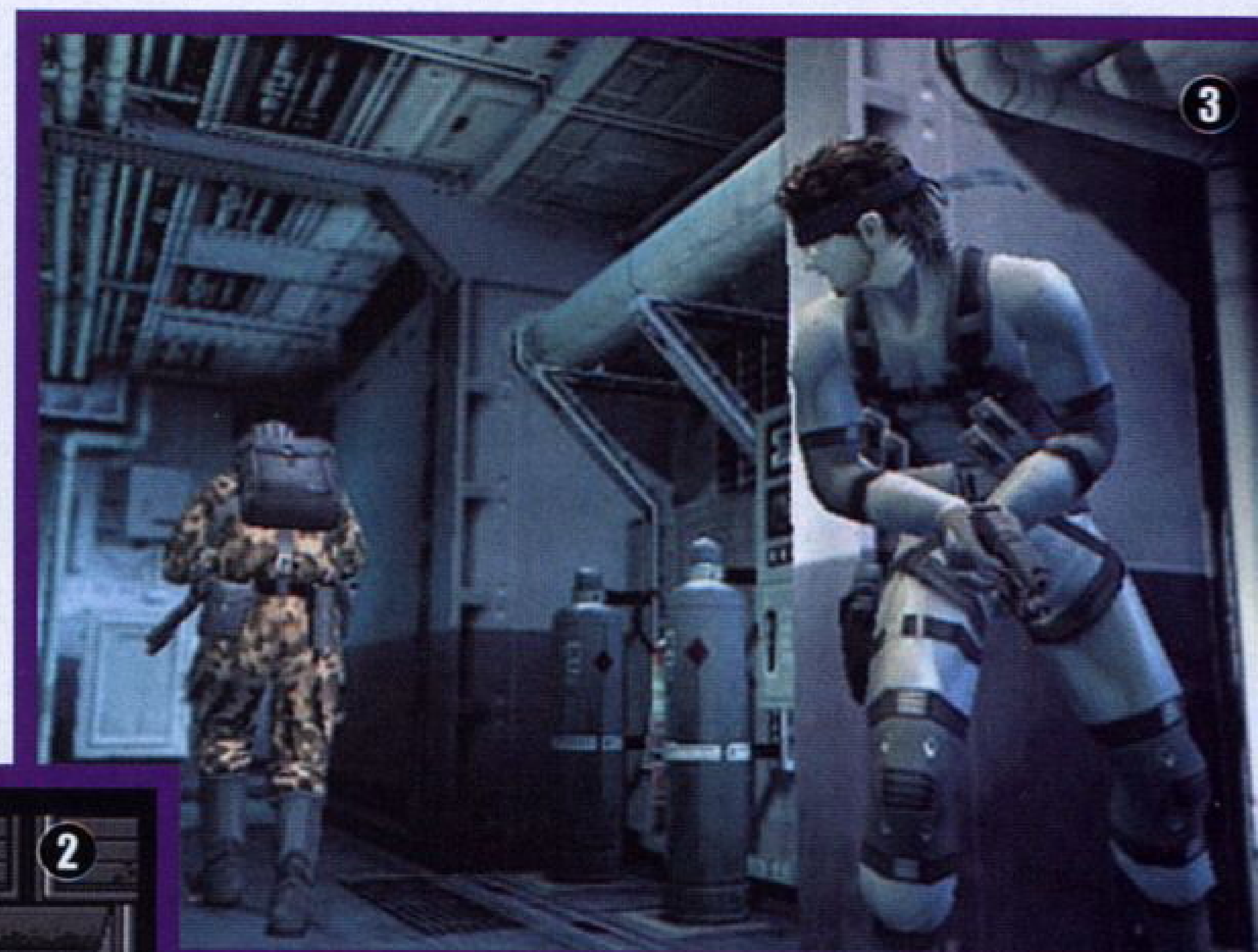
(5) 所有这些步骤都完成之后，你只需静静等待。如果你的纪录被认可，很快就会收到官方发放的证书，你的成绩将被载入吉尼斯世界纪录大全之中，或许在下一辑的这个栏目里，我们就会刊登由你创造的新世界纪录。

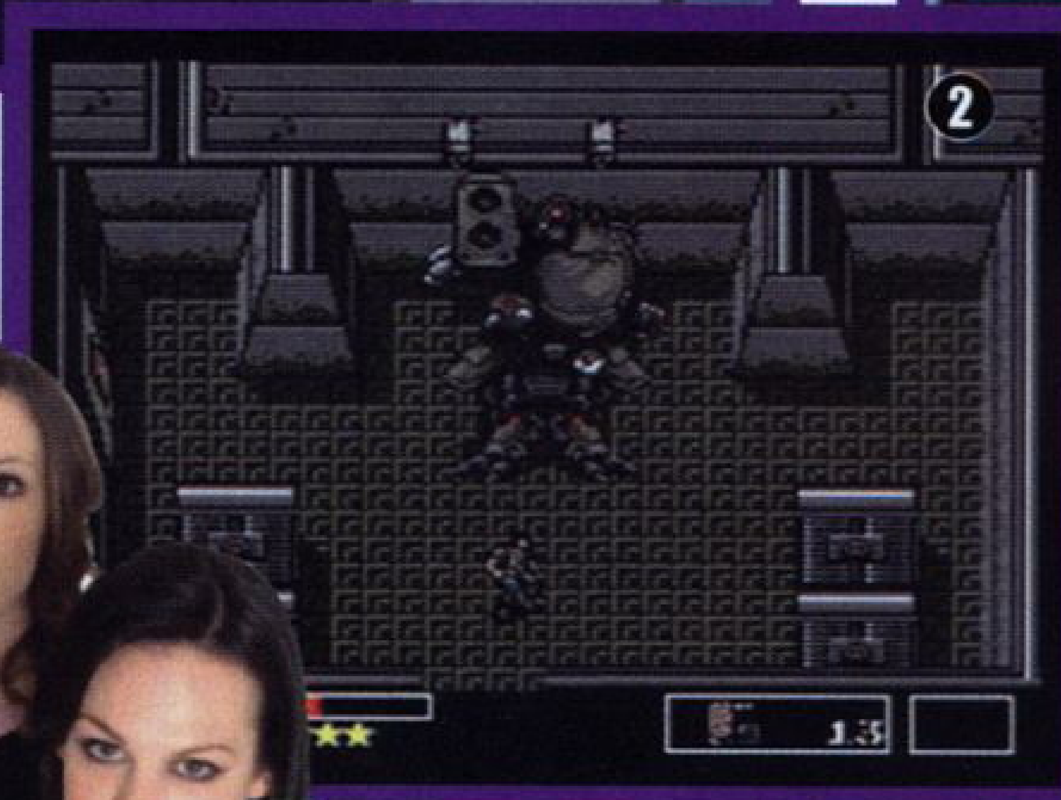
玩家和玩家们在游戏中所实现的各种成就，绝对值得拿来称颂并被载入史册，就像所有其他吉尼斯世界纪录中所记载的奇迹一样。

就在不久之前的2008年，我们玩到了《潜龙谍影4》、《战争机器2》、《辐射3》以及《使命召唤 战火世界》等众多高素质的系列续作，也看到了诸如《小小大星球》、《孢子》和《镜之边缘》这样形式新颖、风格另类的原创新作，而在刚刚开始的2009年，游戏业又接连迎来了《生化危机5》、《街头霸王IV》和《如龙3》等几款真正意义上的“重磅炸弹”。毫无疑问，在未来的这一年里，还会有无以计数的惊喜等待着我们，也将有同样无以计数的新世界纪录等待着被创造和打破。“游戏吉尼斯”这个栏目的宗旨，就是为大家尽可能地展示迄今为止，特别是在过去的这一年里，这颗星球上诞生的各种各样的游戏业吉尼斯世界纪录。我们相信，玩家和玩家们在游戏中所实现的各种成就，绝对值得拿来称颂并被载入史册，就像所有其他吉尼斯世界纪录中所记载的奇迹一样。接下来，你可以去拿一杯清凉解暑的饮料，然后坐下来与我们一起回顾游戏业历史上诞生的无数丰功伟业。你当然也可以把它当作是参考书，为今后有朝一日创造属于你自己的吉尼斯世界纪录做好准备。无论你属于上述哪一种，都不要错过下面的精彩内容。

编译 六段音速　美编 anubis


1


3


2


5



10


4

如何创造游戏吉尼斯世界纪录？



任何人都可以成为游戏吉尼斯世界纪录的创造者，你所需要的就是持之以恒的练习、坚持不懈地努力，以及一款你非常非常有爱的游戏。

通常情况，大家听过的与游戏有关的吉尼斯世界纪录大多是由两类人创造的，首先是游戏业的著名游戏制作人，比如小岛秀夫❶和他的“《潜龙谍影》系列”，其次是国内外的各种电子竞技高手或是知名的游戏战队，比如中国的孟阳或是美国的Jonathan Wendel。或许你会说，世界纪录距离我们普通玩家太过遥远，但实际上情况也并非如此。绝非只有小岛秀夫级别的天才制作人或是孟阳这样的职业电子竞技选手才能创造纪录，任何人都可以成为游戏吉尼斯世界纪录的创造者，你所需要的就是持之以恒的练习、坚持不懈努力，以及一款你非常非常有爱的游戏。首先，我们建议你仔细考虑自己准备挑战哪种类型的记录，这一点至关重要，因为无论什么时候，都存在着大多数人尚未意识到的挑战可能和领域。比如，《吉他英雄 III 摇滚传奇》单首曲目最高分世界纪录，《世界街头赛车 4》“Old City Loop”赛道最快单圈速度世界纪录，或是同时最多人参加的游戏COSPLAY世界纪录，亦或是主视角射击游戏马拉松最长时间纪录……上面这些吉尼斯纪录大多是由普通玩家完成的，他们的成功告诉我们，任何人都有机会成为吉尼斯世界纪录的创造者，问题在于，你有没有决心去做。

纪录保持者/RECORD

(1) 世界上第一款谍报潜入动作游戏《Metal Gear》❷和历史上最畅销的谍报潜入动作游戏《潜龙谍影 2 自由之子》❸

(2) 2004 年 10 月 19 日，孟阳❹在与美国电竞选手 Jonathan Wendel 的一对一比赛中胜出，赢得了 100 万人民币奖金，并成为了中国第一名百万富翁职业玩家。

(3) Jonathan Wendel 是单场电子竞技比赛最高奖金世界纪录的保持者❺，他曾在 2005 年 CPL 主办的《Painkiller》❻锦标赛中获得冠军并赢得了 15 万美元的奖金。

(4)《吉他英雄 III：摇滚传奇》单首曲目最高分纪录❼，由美国德克萨斯州玩家于 2009 年 2 月 4 日在纽约创造。

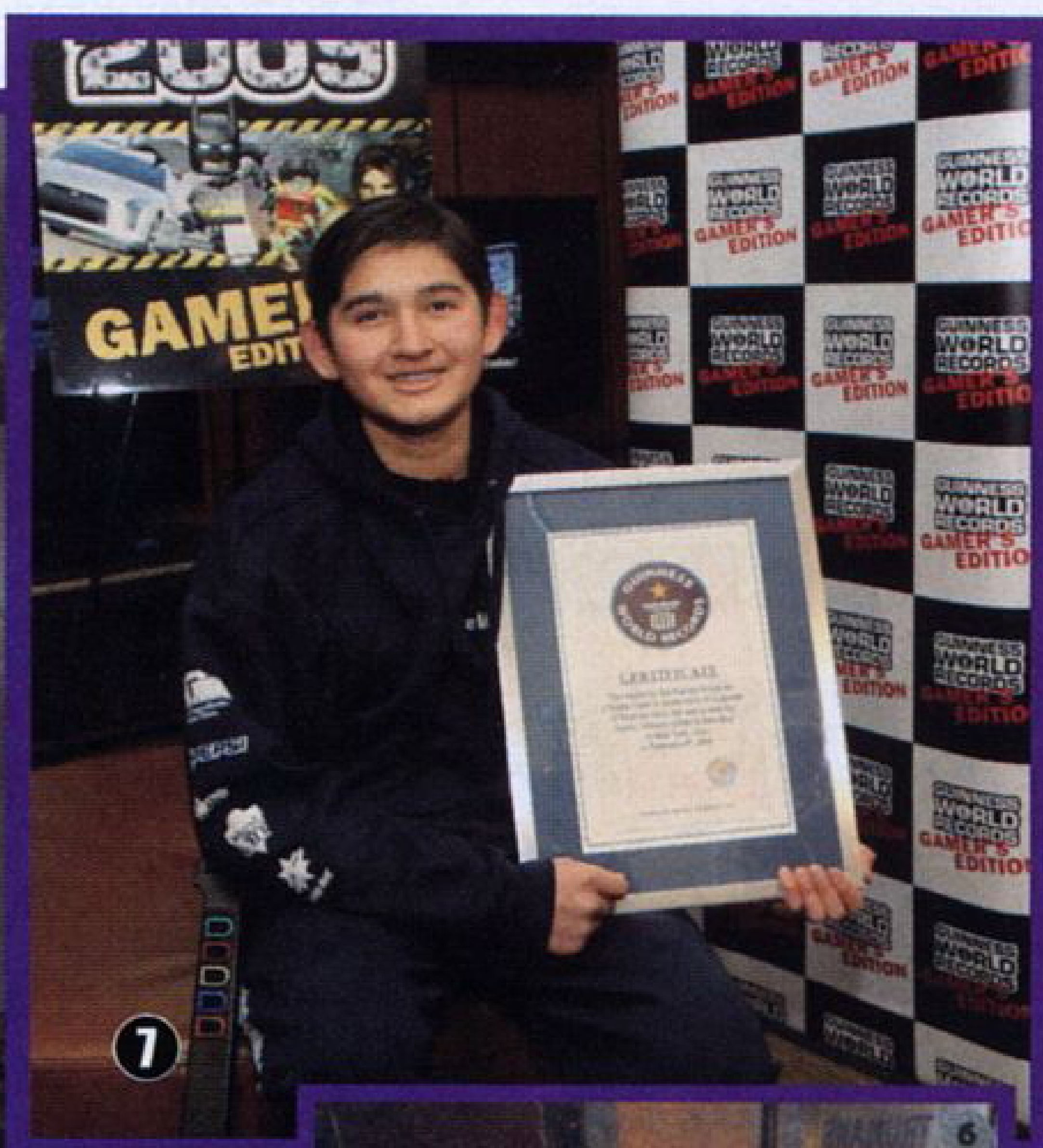
(5)《世界街头赛车 4》“Old City Loop”赛道最快单圈速度纪录❽，由英国玩家 David Kelly 创造，时间为 47.53 秒。

(6) 参加人数最多的游戏 COSPLAY 纪录❾，去年 10 月由 342 名玩家在英国伦敦创造。

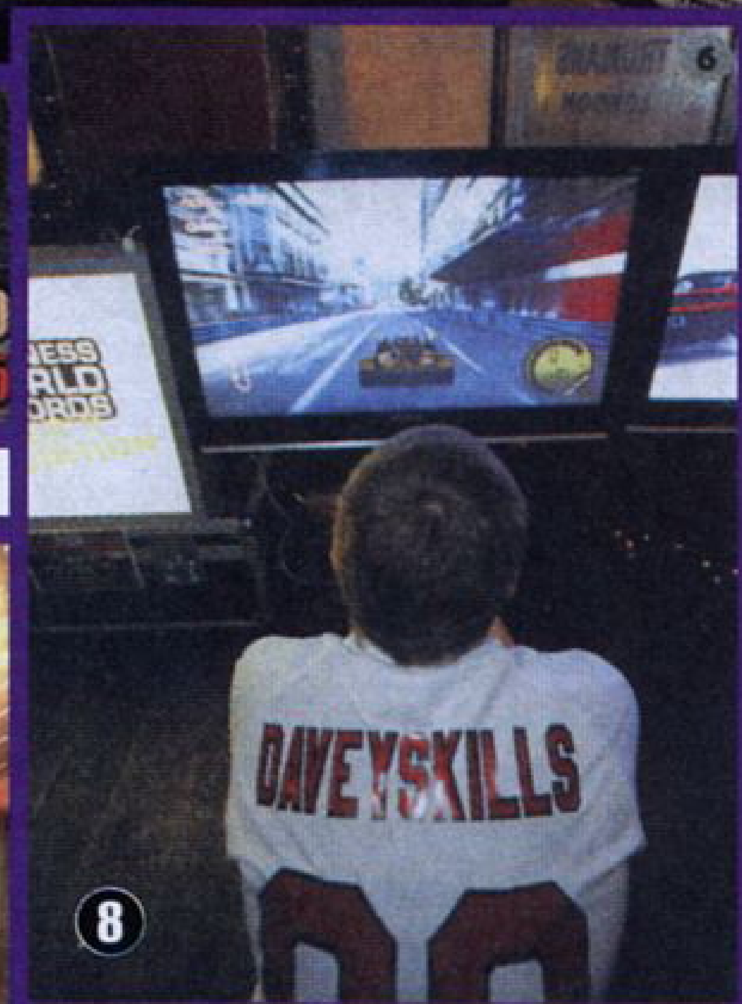
(7) 主视角射击游戏马拉松最长时间纪录，由知名女子游戏战队“Fragdolls”❿在《彩虹六号 维加斯 2》⓫的游戏过程中创造，时间为 24 小时零 4 分钟。



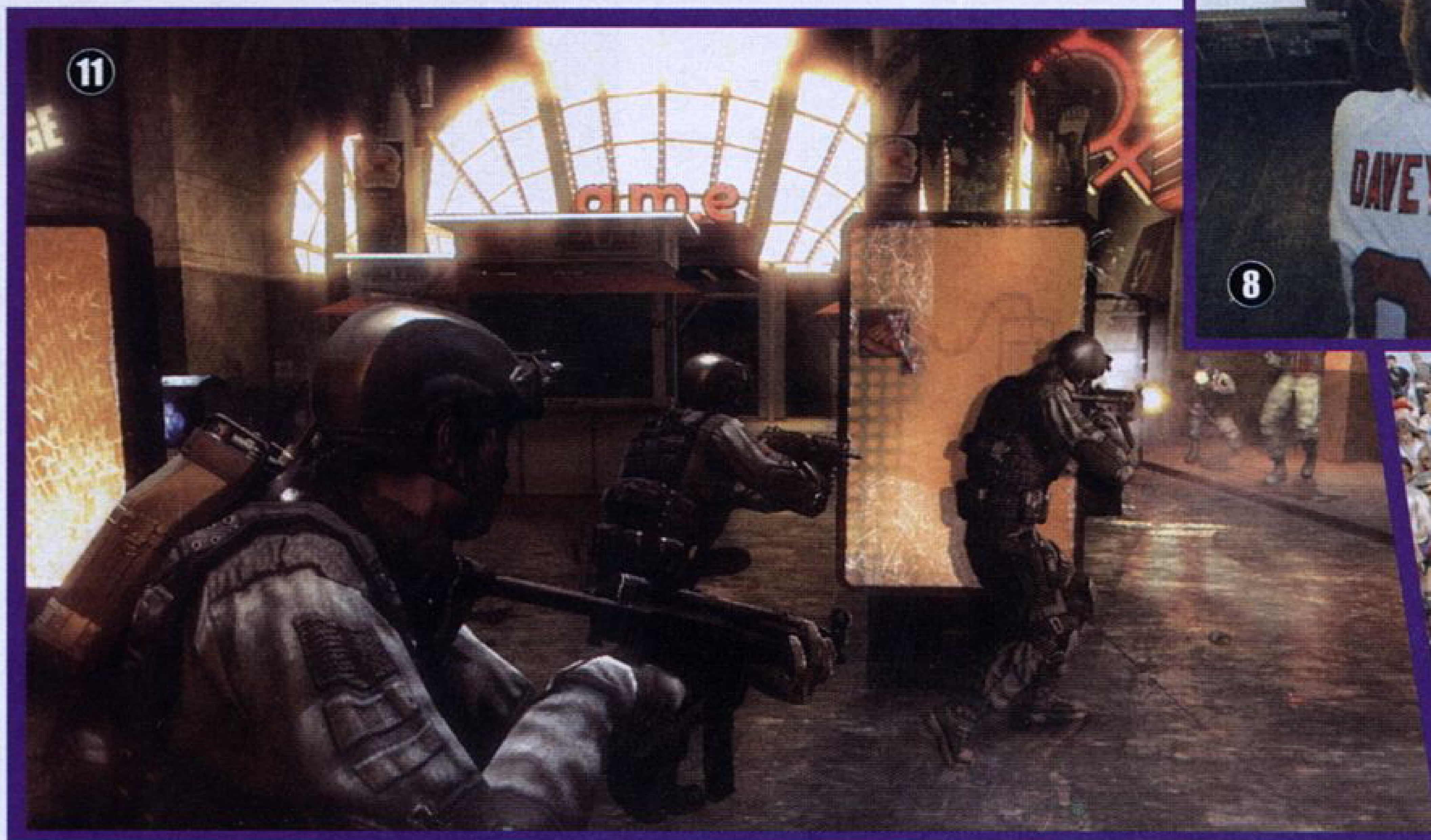
❻



❼



❽



⓫



❾

注：吉尼斯世界纪录玩家版官方网站地址：www.guinnessworldrecords.com/gamers（请恕我们不对由该地址产生的任何相关内容及争议承担法律责任）

游戏吉尼斯之游戏历史篇

GUINNESS WORLD RECORDS HISTORY OF GAMING

豆知识 /TRIVIA

任天堂生产的花札共有 48 种图案 ❷，最初都是由工人们一张一张手工绘制的，起先只在京都和大阪的两家店铺内销售，但很快便开始风靡全日本。顺便一提，关于"任天堂"这个名字，有"谋事在人成事在天"的意思。

1947 年，井深大和盛田昭夫在东京一家百货公司的仓库里创建了"东京通信工业公司"。东通工早期曾生产过各种各样的家用电器产品，但经营状况始终无法稳定，直到第一台半导体收音机 TR-52 上市。1952 年，东通工正式更名为索尼。

Nolan Bushnell 与 Ted Dabney 于 1972 年创办了 Syzygy Engineering 公司，不巧的是 Syzygy 这个名字已经被注册过，所以 Bushnell 从当时一款名叫《GO》的日本游戏中选出了"atari"这个词作为公司的名字。在日语中，这个词的意思是"击中目标"或"偶然获得"。

考考你 /QUIZ

Q1：迄今为止 Xbox 360 上卖得最好的游戏是哪款作品？（答案在下一页）





1889-1972

电子游戏作为一种娱乐形式，自诞生起至今已经经历了近一个世纪的岁月洗礼，有太多的沧桑可以追忆，太多的传奇可以讲述……接下来，让我们借这几页文字，来一起回顾电子游戏从诞生到成长再到逐步形成拥有数十亿美元市场份额、覆盖范围和规模遍布地球各个角落的全过程，以及在这一漫长发展历程中起到了关键作用的重要事件和触发他们的重要名字。

1889

山内房治郎，山内博的曾祖父，创建了名为"任天堂骨牌"的企业，主要从事花札（亦称花牌，❶ 一种日本纸牌游戏）的生产和销售，1963 年这家企业更名为"任天堂株式会社"。

1912

Leonardo Torresy Quevedo 开发出了一种名为 El Ajedrecistad（意为国际象棋游乐器）的设备，这是一种使用机械和电子装置运行的桌面棋牌游戏。

1948

Alan Mathison Turing 写出了一个用来玩国际象棋游戏的专门程序，但遗憾的是当时还没有任何一台计算机能够运行它。Turing，如今被普遍认为是现代计算机科学的开山之父。

1958

在美国政府核实验室工作的 William Higginbotham 博士，为了打消实验设施周围居民的顾虑并博得他们的好感，做了一个名叫《双人网球（Tennis for Two）》❸ 的小游戏给大家展示并引起了热烈的反响。说是游戏，其实不过是操纵一个在圆形示波器上显示的原点来回跳动罢了，但它依旧是**世界上第一台面向公众的可视电子游戏。**

1961

美国麻省理工学院学生 Steve Russell 在 DEC PDP-1 型计算机上开发出了第一款真正意义上的具有较高娱乐性的电子游戏《太空战争（spacewar！）》。❹





■半个多世纪后人们使用计算机和示波器模拟运行这款《双人网球》



1969

1967 年，Ralph Baer 首次在电视上演示了他开发的一款简单的追逐游戏 ❺，玩家可以控制两个小点在屏幕上相互追逐。两年后，他发明的"棕盒（Brown Box）"，作为**世界上第一台家用电视游戏主机**投产。❻

1971

Bill Pitts 和 Hugh Tuck 开发出了**世界上第一款可供双人使用的投币式街机游戏**。这款游戏以《空间战争》为基础开发，正式的名称是《银河竞赛（Galaxy Game）》。这台街机当时被安装在美国加利福尼亚州斯坦佛大学 Tresidder Union 的一家咖啡屋里，每次游戏需要投入 10 美分。

❼ Nolan Bushnell 与 Ted Dabney 开发出了**世界上第一台专门的商业街机游戏**，名为《电脑空间（Computer Space）》。❽

1972

世界上第一台零售版家用电视游戏主机马格纳沃克斯奥德赛（Magnavox Odyssey）❾ 问世，它内置了 12 款游戏，但全部都只对应双打。

Rick Rashid 与 Gene Ball 共同开发出了**世界上第一款使用网络的多人联机太空战争游戏《Alto Trek》**，这款游戏是以当时风靡全美的电视剧《星际迷航》为基础改编而成的。









12000——自1975年以来在微软公司诞生的百万富翁级员工的估计数量。

1973-1983



1973

世界上第一款以主视角表现的游戏《迷宫战争(Maze War)》⑩诞生，他的作者名叫Steve Colley，玩家要在一个虚拟的3D迷宫里相互追逐。

1974

Brad Fortner开发出的《空战(Airfight)》是**世界上第一款使用网络的空战模拟游戏**。这款游戏现在虽已没多少人记得，但当时参与开发的几个设计者，在上世纪80年代中期先后都加入了微软，成为了"《微软飞行模拟》系列"的幕后功臣。

1975

John Haefeli开发出了一款名叫《黑豹(Panther)》的可供多人同时游戏的坦克对战游戏，这也是**世界上第一款死亡竞赛游戏**，也就是现在已经十分普遍的"deathmatch"。

1976

Fairchild Channel F，**世界上第一台卡带式家用游戏机**⑪诞生，它是**世界上第一台使用处理器的家用游戏机**。Fairchild Channel F所使用的卡带格式大获成功，并成为了此后25年间游戏载入的标准方法，直到1994年初代PlayStation引入了CD-ROM。

1977

雅达利公司发行了雅达利视频电脑系统，也就是著名的雅达利2600，⑫但直到1980年《太空侵略者》发售，这台主机才开始真正热销。

Mattel公司发行了**世界上第一款掌上电子游戏**，《汽车竞速(Auto Race)》⑬，这种简单的LED竞速模拟游戏为电子游戏的便携化提供了启发。

豆知识／TRIVIA

世界上第一款使用CPU的游戏名叫《枪战(Gun Fight)》，诞生于1975年。在此之前，所有的游戏使用的都是逻辑芯片。

1975年，比尔·盖茨和保罗·艾伦共同创建了微软公司。他们推出的第一款游戏名叫《奥林匹克十项运动(Olympic Decathlon)》，最初发售于1981年，对应平台是苹果II型计算机。

迄今为止，在X360上保持着销量最高记录的游戏是《光环3》。自2007年首发到2008年年初为止共卖出了810万套。









1978年，Warren Robinett在开发一款名为《冒险(Adventure)》的游戏时，意外发现了程序员在制作过程中的一项失误，Robinett决定把它藏在游戏的一个隐秘的房间里不被发现，这就是游戏史上的第一个"复活节彩蛋"。

美国EA公司于1982年由Trip Hawkins创办。在随后的26年时间里，EA迅速成长为了全球最具规模的第三方游戏发行商。截至2005年，EA旗下所拥有的百万级游戏作品数量已经达到31款之多。

1978

美国德克萨斯机器设备公司开发出了一款名叫《读与拼(Speak and Spell)》的电子拼写游戏，成为了**世界上第一款使用语言的电子游戏**。

1979

Milton Bradley公司发行了**世界上第一款卡带式掌上游戏机**，名为"微视(Microvision)"，它使用16x16像素LCD黑色屏幕，已经能够玩一些简单的游戏。

1980

游戏业历史上最成功的作品之一《吃豆人》发售。

掌机Game and Watch上诞生了**世界上第一款使用LCD来显示人物**而非物体的游戏《球(Ball)》。

1981

街机版《大金刚》⑭发售，采蘑菇水管工马里奥开始了他在电子游戏业漫长的职业生涯。

1983

任天堂家用游戏机Famicom(FC)发售。

家用游戏主机结构设计标准MSX被正式颁布。

1亿4000万——索尼家用机PlayStation 2截至到2008年7月底的全球累计销量。



豆知识 /TRIVIA

如果一款游戏压根儿就没有输赢的概念，那它究竟还算不算是游戏呢？自打威尔·怀特的《模拟城市》诞生之后，这个问题就一直困扰着很多人，因为他的这款沙盘游戏根本就没有所谓的结局。



Capcom的《街头霸王II》（1991）是游戏史上第一款引入"连击"概念的格斗游戏。但大部分人可能不知道，这种新理念实际上源自游戏开发过程中诞生的意外效果，某种意义上也属于BUG的一种。





1984-1995

1984

世界上第一款开放式结局游戏《精英（Elite）》发售，其对应平台为BBC Micro和Acorn Electron两种计算机，这款游戏的设计思路在电子游戏进化史上有着里程碑式的重要意义。❶

1985

世界上最畅销的益智游戏《俄罗斯方块》诞生，到现在为止，这款游戏在全球范围内发售过的各种版本已经超过7000万。

任天堂开启电子游戏业先河的划时代作品《超级马里奥兄弟》问世，23年之后的现在，这个系列成为了**地球上有史以来销量最高的电子游戏。**

1986

《Metal Gear》为游戏业悄然带来了谍报潜入这一全新动作游戏类型。

日后成为日本国民级角色扮演游戏的"《勇者斗恶龙》系列"第一作推出。

1987

陷入经营危机的Square孤注一掷推出了《最终幻想》，这款游戏不仅奇迹般地令公司起死回生，甚至直到今日依旧是全世界范围内最具影响力的几个游戏品牌之一。

NEC公司推出了自己的家用游戏机PC Engine，这款14 x 14 x 3.8cm的游戏机是目前**世界上体积最小的家用游戏主机。**❷

1988

世嘉的Mega Drive发售❸，它也是**世嘉作为硬件生产商期间推出过的销量最高的家用机**，全球累计销量超过2900万台。

世界上第一台面向家用机的CD-ROM单元被作为PC Engine的一种外接周边发售。

1989

任天堂的Game Boy发售，到目前为止的全球累计销量为1亿1900万台。

最初由Epyx公司设计，最后由雅达利公司生产并发行的Lynx上市，它的体积差不多有3台PSP那么大，但却是**世界上第一台彩色显示的掌上游戏主机。**❹

EA游戏设计大师威尔·怀特创造了一代经典《模拟城市》。

1990

任天堂的SFC在日本上市，其最终的累计销量接近5000万台，是任天堂历史上销量第二高的家用机。❺

1991

世嘉的音速小子《索尼克》❻诞生，从此展开与任天堂《超级马里奥兄弟》的对抗。

1992

Midway的《致命格斗》彻底改变了人们对传统游戏的看法，也让暴力游戏第一次成为社会舆论关注的焦点，许多版本不得不将游戏中飞溅的血浆替换成其他颜色并取消那些过于残忍的终结技。

世嘉发行《虚拟竞速》，世界上最早的3D多边形渲染竞速游戏之一。

1993

Landmark的主视角射击游戏《毁灭战士》发售。

世嘉的《VR战士》❼进军街机游戏市场，它是**世界上第一款使用硬件3D多边形技术的格斗游戏**，同时也是最早在游戏中引入真实格斗技的游戏之一。

1994

索尼的初代PlayStation ❽诞生，为电子游戏业掀开了新的篇章，也成为了**世界上第一台累计销量超过一亿的家用游戏机。**

1995

"《口袋妖怪》系列"的第一款作品诞生。







1亿——NDS系列主机截至到2009年3月的全球累计销量。



1996-2008

1996

为了配合《超级马里奥64》的发售，任天堂不惜推迟了N64的上市时间。不过这款游戏也确实不负众望，成为了历史上最成功的几款首发游戏之一，给任天堂带来了超过2亿美元的巨额收益。

劳拉·克劳福特在《古墓丽影》中初次亮相，并很快成为了**世界上认知度最高的女性游戏角色**。图为自1998年至今Eidos聘请过的五代劳拉代言人⑨

1997

“宠物鸡”在日本发售，成为了那个年代孩子们必备的玩具，掀起了一股大范围的电子宠物热潮。



▲10年前这样的画面无疑令人震惊

1998

《GT赛车》⑩以令人惊叹的画面和高度逼真的驾驶体验征服了无数玩家，成为了**PlayStation平台上最畅销的游戏**。

美国互动艺术与科学学会创办了第一届互动艺术成就奖，并将第一个终身成就奖授予了宫本茂。

1999

世嘉的最后一代家用游戏主机Dreamcast⑪问世，它也是**世界上第一台内置有调制解调器的家用游戏主机**，为了方便玩家进行在线游戏。

任天堂的Game Boy统治掌机市场10年之后，**世界上第一台使用反射式LCD彩色液晶屏的掌上游戏机**，Game Boy Color问世。

2000

索尼的第二代家用机PlayStation 2⑫在日本上市，它是当时市面上最便宜的DVD播放器，也是现在**地球上销量最高的家用游戏主机**，到2008年7月为止的全球累计销量超过1亿4000万台。

威尔·怀特的最著名代表作《模拟人生》问世，很快便成为了**游戏业历史上销量最高的PC游戏**，同时也是PC游戏中最有影响力的一个系列品牌。

大数字/FIGURES

1983年发售的《E.T. the Extra Terrestrial》，是雅达利2600上销量排名第八高的作品，累计卖出了大约150万套。然而剩下的那没有卖出的250万套，被雅达利全部运到了内华达州沙漠中的某个垃圾填埋场做了深埋处理，成为了都市传说的一部分。



2001

Game Boy Color上市仅仅两年后，任天堂又公布了Game Boy Advance，**世界上第一台32位掌上游戏机**，全球累计销量超过8000万台。

微软为游戏业带来了Xbox，**世界上第一台内置有以太网单元的家用游戏主机**。

任天堂的第一代使用光存储媒体技术的家用游戏主机GameCube（NGC）诞生，它不幸成为了任天堂历史上卖得最糟糕的一代主机。

《光环2》成为了**Xbox上有史以来最畅销的游戏**。

2002

Xbox Live网络服务正式上线，它是目前**世界上最成功的家用机网络服务系统**。

2004

暴雪的《魔兽世界》永远地改变了在线游戏的面貌，全球数以千万计的注册用户让这款游戏成为了**有史以来最成功的大规模多人在线联机角色扮演游戏**。

以独特的设计理念和游戏思想为依据，任天堂推出了新一代掌机Nintendo DS。⑬

为了挑战任天堂在掌机市场的独霸地位，索尼推出了自己的第一代掌机PlayStation Portable（PSP）。

2005

微软的Xbox 360在美国上市。

2006

任天堂的新一代家用机Wii发售。

索尼的第三代家用机PlayStation 3在日本首发。

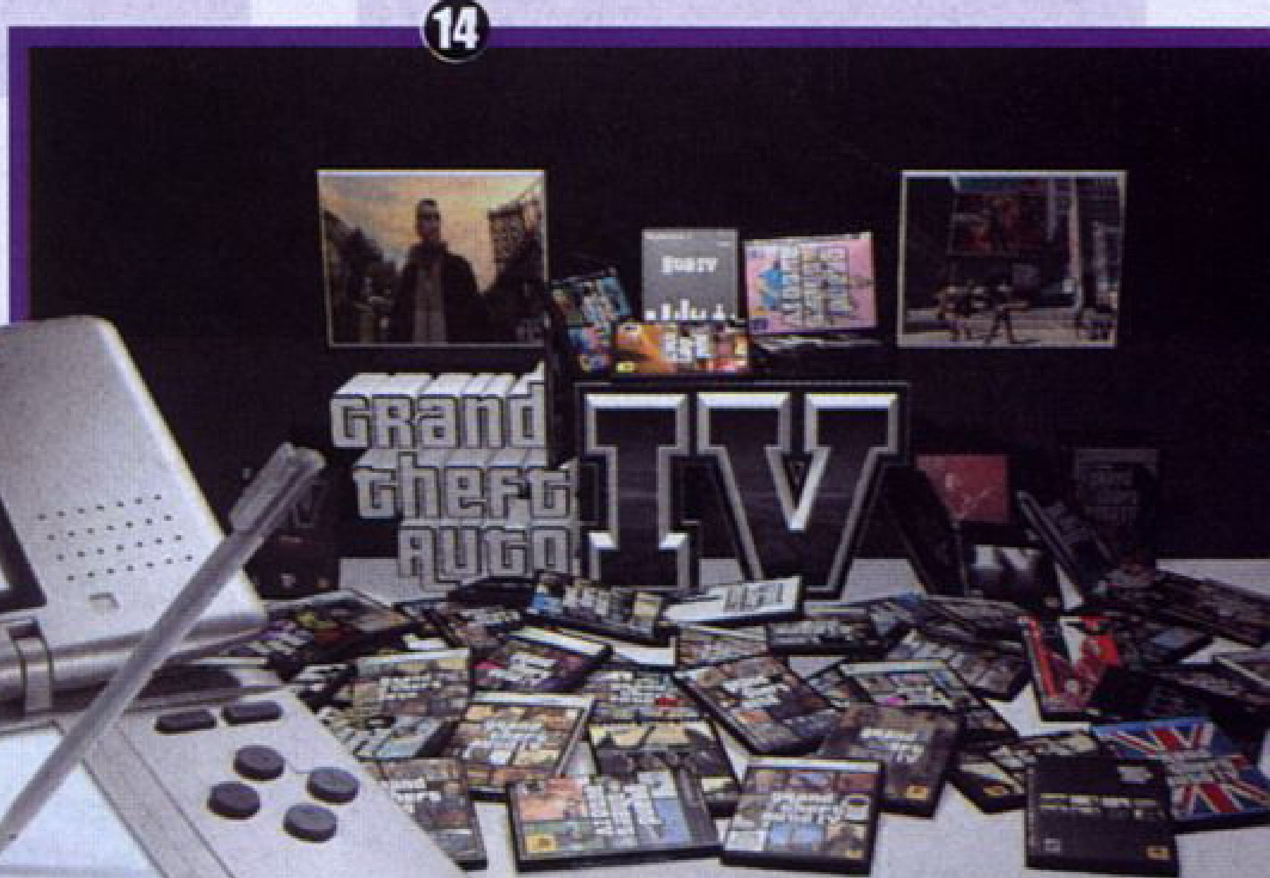
2007

《光环3》创造了**有史以来首发销售速度最快的游戏**纪录。

《使命召唤4 现代战争》成为了**2007年最畅销的电子游戏**。

2008

《横行霸道IV》⑭带来了游戏业历史上最成功的娱乐首发活动。





游戏吉尼斯之虚拟战争篇
GUINNESS WORLD RECORDS WAR GAMES

豆知识 /TRIVIA

距离现在二十多年以前，《战场之狼》、《怒之战士》❻和《抢滩登陆》等经典作品，为后世的无数军事题材游戏提供了参考和仿效的样本，也成为了第一批引起社会舆论关注的电子游戏。上面这几款游戏在欧洲的许多国家都被限制出售，在德国甚至被列入了不怎么光彩的“危害青少年健康出版物”的目录中。



❻

军方使用民用游戏辅助军事训练的例子现在早已不是什么新鲜事。1996 年美国海军陆战队就曾经把 id Software 的《毁灭战士 II》拿来改编成战术演习用软件，原作中的各种怪物被替换成了假象敌对国士兵，光线枪被替换成了 M16，游戏名也变成了《海军毁灭战士 (Marine Doom)》。1997 年，美国军方又与本土的游戏开发商合作开发了一款军事训练模拟工具，名为《海军远征部队 2000》。



在电子游戏业的发展历程中，反映军事题材的作品可谓数不胜数，但要对它进行明确的定义和分类却不是一件容易的事情。传统概念的军事题材游戏，通常更加注重如何再现如对弈一般高度逼真的战略性，然而随着图形技术日新月异的飞速发展，军事题材游戏也开始逐步把战场从后方延伸到前线，更多快节奏的射击和动作要素被加入其中，让玩家能够直接操控战场上的某个作战单位，以更具临场感的表现手法来再现一场战争，玩家或许会扮演一名士兵、一辆坦克或是一架战机，甚至有可能是一艘军舰。

提到军事题材游戏，射击要素可以说是必不可少。最早的射击游戏可以追溯到 1961 年，由美国麻省理工学院学生 Steve Russell 开发的《太空战争 (spacewar！)》可以算是**第一款真正意义上的射击游戏**。但若是与军事题材挂钩的话，那么能够堪称鼻祖的，当属 1976 年的一款模拟二战潜艇海战的经典街机游戏《海狼 (Sea Wolf)》。而另外一款不得不提的军事题材游戏前辈名气也更大一些，这就是 1983 年在 Commodore 64 和 8 位雅达利主机上发行的《抢滩登陆 (Beach Head)》❶。玩家在这款游戏中不仅要对付海面上袭来的军舰和飞机，还要帮助引导战车摧毁巨大的敌军碉堡。尽管游戏的画面非常简单，不像现在的大部分军事题材游戏一样有逼真的火光和爆炸，也看不到敌人血肉横飞的尸体，但却充分还原了战场上瞬息万变的紧张气氛，可以让你自己动手体验“诺曼底登陆”一样的刺激感受。

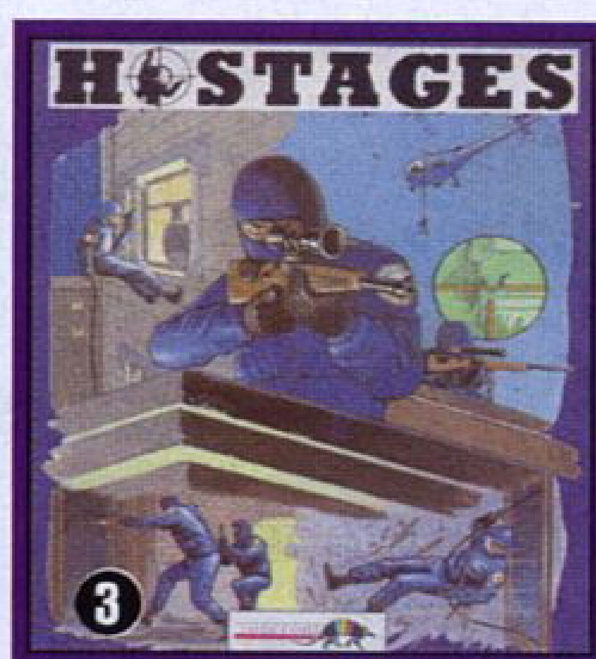
随着处理器机能的不断提升，军事题材游戏不再仅仅局限于表现单纯的射击场面，策略、动作、模拟甚至角色扮演要素也开始陆续被使用。自此，这个类型的游戏开始具备了更为系统化的模式和设计思路，这其中包括几个至关重要的组成部分：与真实的历史或虚拟战争背景相联系的任务简报、细节化的武器和装备、充满挑战性的任务目标以及战术性的支援或配合。1987 年 Microprose 的《空降突击队 (Airborne Ranger)》堪称现代军事题材游戏的一个早期模板，这家公司随后还推出了诸如《武装直升机 (Gunship)》❷以及《M1 坦克排 (M1 Tank Platoon)》等许多给人留下深刻印象的作品，对后来军事模拟游戏的兴起起到了重要的启发作用。

此后，各种形式的军事题材游戏不断推陈出新，其中虽然少有销量上的成功大作，但却为日后这个游戏类型的成功积累着重要的经验。从 1988 年表现反恐题材的《人质 (Hostages)》❸，到后来的《特种部队 (Special Forces)》❹，再到 EA 的以小规模部队为核心的《海豹突击队 (SEAL)》，都是具有典型意义的代表。直到 1993 年 id Software 推出《毁灭战士》❺，这款具有划时代意义的主视角射击游戏，军事题材游戏开始向着更加高度的逼真化方向发展，团队协作以及联机对战的要素也开始变得越发重要。进入 21 世纪以来，物理引擎的进步使得军事题材游戏所能够表现的临场感大幅提高，玩家通过游戏所能够获得的体验正在变得越发真实，甚至连军队也开始将游戏引入正规的培训和训练课程中。电子游戏中的虚拟战争，与现实世界之间的距离，正在变得越来越模糊。



❶


❷



❸



❹



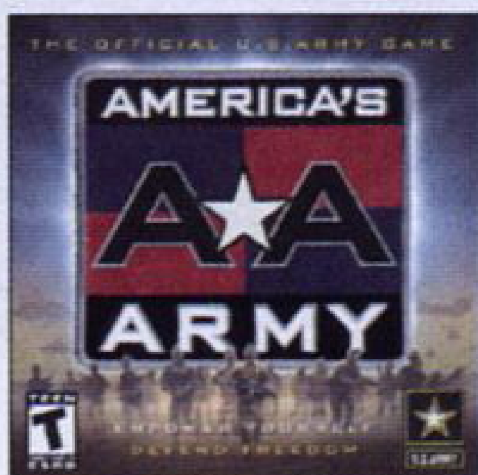
❺

570 万美元——政府投资做游戏，到头来埋单的是纳税人。根据相关统计，美国军方平均每年在“《美国陆军》系列”游戏开发上的花销高达 570 万美元。

GUINNESS WORLD RECORDS THE VIDEOGAME

创纪录游戏 RECORD-BREAKING GAMES

美国陆军 AMERICA'S ARMY



PC/X360/Xbox
开发商：美国陆军
发行商：美国陆军

本作是美国陆军为了征兵和改善自身形象而专门开发的游戏软件。游戏的基本形式与《反恐精英（Counter-Strike）》比较接近，所有玩家均扮演美国陆军的普通士兵，强调在线联机要素特别是组队协作。

免费在线射击游戏最长游戏时间

截至到 2008 年 8 月底，玩家们花费在 PC 版《美国陆军》⑦上的累计游戏时间总和为 230918365 个小时。自 2002 年这款游戏问世以来，玩家们的累计在线对战场次达到了 4090901016 个回合，PC 版用户的注册人数高达 935 万。


⑦


⑧

规模最大的虚拟军队

2007 年 1 月，《美国陆军》共在全美境内征召了 800 多万名玩家，而当时真正的美国陆军才只有 519,472 名现役士兵，虚拟世界中的参军人数，超过了真实军队人数总和的 15 倍还要多！⑧

第一家支持电子游戏的军方网站

americasarmy.com 是历史上第一家由军方建立并支持电子游戏的网站。除此之外，《美国陆军》也是**全世界第一家拥有政府授权商标的跨平台游戏作品。**

豆知识 / TRIVIA



⑩

以游戏来鼓励征兵的做法并非能够得到所有人的认同，事实上在美国本土就发生过许多相当激烈的反对运动。2007 年，反对伊拉克战争的示威者们身着写有反对用游戏来鼓励战争口号的 T 恤，在密苏里州的圣路易斯举行了大规模的游行。2008 年，反战者们又在旧金山的育碧分公司外举起了写着“战争不是游戏（War is not a game）”标语的横幅⑩，抗议这个系列的新作在分级审核和年龄限制方面的不合理设定。

根据美国陆军的调查统计，大约有 60% 的新入伍士兵玩过至少一个版本的《美国陆军》游戏，其中有 4% 的人表示这款游戏就是自己参军的直接原因或契机。

战地 BATTLEFIELD

BATTLEFIELD

PC/X360/Xbox/PS2/PS3
开发商：Digital Illusions
发行商：EA

就好比 id Software 的《毁灭战士》是射击游戏发展历史上的里程碑一样，EA 的《战地 1942》可以说是 PC 平台上军事题材游戏的分水岭。这款游戏将在线联机的重要性提升到了前所未有的高度，同时也是第一款真正将步兵与各种车辆和交通工具完整融入到同一个交战环境中的游戏。



体积最大的可操控交通工具

《战地 2141》中的泰坦（Titan），是目前所有战争题材射击游戏中玩家可操控的交通工具中体积最大的。与其说它是交通工具，不如说是空中要塞更合适一些，交战双方的焦点也都围绕着如何攻陷对方的泰坦展开。⑨


⑨

第一个只限下载方式获得的拓展包

游戏发售后推出各种拓展包的做法现在已经相当普遍，但世界上第一款只能通过下载渠道获得的追加下载内容出自《战地 2》。2005 年推出的资料片《战地 2：特种部队》，只对应 EA 的数字下载服务，随后的两个升级包也是如此。虽然这三个追加内容也都提供零售，但你买到的只是验证代码，想玩的话还是要去下载。

1小时55分31秒——《潜龙谍影》全球最快通关记录，由巴西玩家 Rodrigo Lopes 于 2000 年 6 月 30 日创造.

豆知识 /TRIVIA

“《使命召唤》系列”的开发商之一的 Infinity Ward 工作室，最初建立时包括首席设计师在内只有 22 名成员，其中大部分来自获奖游戏《荣誉勋章：联合突袭》的开发小组，被 Activision 在 24 小时之内火速收购并纳入旗下开发阵营。

《使命召唤 2》制作之初，开发小组的设计师和美术工作者前往北非和诺曼底等地，实地拍摄了 10000 多张照片、视频以及各种声音剪辑用作研究素材。

荣誉勋章 MEDAL OF HONOR



PC/X360/Xbox/PS/PS2
PS3/PSP/GBA/Wii
开发商：Dreamworks
发行商：EA

《荣誉勋章》诞生于 PC 平台射击游戏大行其道的年代，系列的第一款作品对应的是初代 PlayStation。这款杰作用自身的出色表现，证明了家用机平台上的军事题材射击游戏，可以与 PC 上的一样紧张、刺激和真实。

最畅销的二战题材射击游戏



从 1999 年诞生至今，“《荣誉勋章》系列”❶已经累计卖出了 3100 万套，让它成为了二战题材射击游戏中当之无愧的王者。而且在 PC 平台游戏中，这个系列同样获得了巨大的成功，《荣誉勋章 联合突袭》曾是 2002 年第二畅销的 PC 游戏。



开放度最高的场景

《荣誉勋章 空降兵》❷，是目前所有同类游戏中惟一允许玩家在开场时自由选择出现地点的，因为这款游戏是以伞兵空降形式开始的，所以玩家可以自己决定要落在战场的什么地方。

第一支被用在总统竞选中的游戏曲目

2008 年 6 月，美国总统竞选期间，在共和党候选人麦凯恩的一次电视竞选演说过程中，使用了出自《荣誉勋章 欧洲突袭》中的原声音乐作为背景插曲。不过具有讽刺意味的是，当时节目中所使用的这段名为“战争伤亡”的乐曲，事先未征得其曲作者的同意，毫无疑问属于侵权行为。

使命召唤 CALL OF DUTY





CALL OF DUTY

PC/X360/Xbox/PS/PS2
PS3/PSP/NDS/GBA/Wii
开发商：Infinity Ward /Treyarch
发行商：Activision

“《使命召唤》系列”的最大特色在于出色的故事情节和逼真的战场体验，玩家通常在游戏中扮演盟军部队的一名战士，与由 NPC 队友组成的小队一起在前线或敌后执行各种危险任务。除了 Infinity Ward 的《使命召唤 4 现代战争》和《使命召唤 现代战争 2》之外，该系列的其他所有作品都是以第二次世界大战为背景展开的。

在线人数最多的射击游戏

截至到 2008 年 1 月 21 日，《使命召唤 4》❸一直是 Xbox Live 上最受欢迎的在线联机游戏，即便是《光环 3》这样的超级大作也被甩到了后面。仅 X360 一个平台，平均每天就有超过 130 万的玩家在线对战。

X360 上的第一个百万级销量游戏

X360 首发游戏之一的《使命召唤 2》❹，是这台主机上的第一款百万级大作，随后的《使命召唤 3》和《使命召唤 4》的累计销量都超过了 300 万套，使得该系列成为了 X360 上销量最高的系列游戏。



下载次数最多的拓展包

2008 年 4 月发售的《使命召唤 4》追加拓展包“Variety Map Pack”❺，在短短 9 天时间里就被下载了超过 100 万次，是 **Xbox Live 上销售速度最快、销量也最高的追加下载内容。**

《使命召唤 4》中升级速度最快的玩家

《使命召唤 4》玩家 Nox Ryan 2（游戏 ID），是这款游戏中第一个达到最高级 605 级的玩家。他通过游戏的“威望模式（Prestige mode）”将自己的等级反复 10 次从 55 级重置为 1 级，获得了游戏中的全部勋章，整个过程只用了一个星期时间。

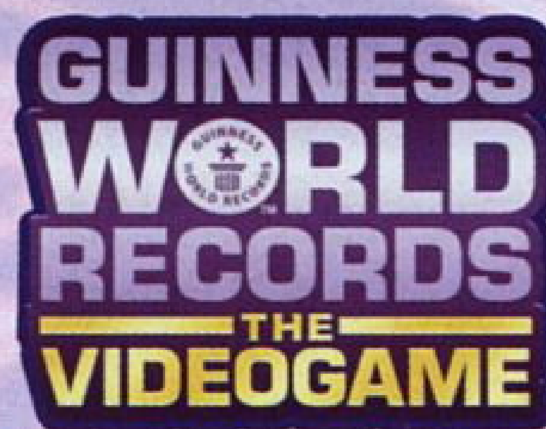


第一款根据主视角射击游戏改编的卡片游戏

以二战为故事背景，根据“《使命召唤》系列”为基础制作的《使命召唤 即时卡片游戏》❻，是游戏业历史上第一款根据主视角射击游戏改编并拥有官方授权的卡片游戏。



10000 平方公里——美军开发的《联合兵种战术训练》中游戏场地的总面积，这也是目前世界上规模最大的虚拟战场，可供 850 人同时进行各种训练科目的演戏。



潜龙谍影 METAL GEAR

METAL GEAR SOLID

PC/PS/PS2/PS3/PSP/NGC

开发商：Konami

发行商：Konami

《潜龙谍影》是游戏史上最经典的谍报潜入动作游戏，让玩家可以充分发挥自己的技巧、勇气和想象力，以截然不同的方式去完成作为特工的使命，而历代作品所围绕的核心，就是名为"Metal Gear"的超级兵器。



游戏史上第一款谍报潜入游戏

由日本游戏设计师小岛秀夫领导开发的《Metal Gear》❼，开创了游戏业历史上的许多个第一，其中就包括**游戏业历史上第一款谍报潜入动作游戏**。虽然在这款游戏之前也有不少动作冒险游戏使用过诸如躲避或伪装等潜行要素，但《Metal Gear》是第一款真正将潜行作为系统核心的游戏，开创了一个新的动作游戏类型。

销量最高的谍报潜入游戏

《潜龙谍影 2　自由之子》是到目前为止**累计销量最高的谍报潜入动作游戏**，也是 PS2 历史上销量第六高的作品，在全球范围内共卖出了超过 700 万套。在《横行霸道　罪恶都市》和《横行霸道　圣安德里亚斯》发售之前，一直是美国和英国市场上销售速度最快的游戏。

第一款使用无线热点的 PSP 游戏

《潜龙谍影　掌上行动》❽ **是第一款使用 Wi-Fi 功能的 PSP 游戏**，玩家可以使用 PSP 内置的无线功能或外接 GPS 接收器连接网络，下载包括追加角色在内的各种新游戏内容。





第一款 3D 立体视野谍报潜入动作游戏

《潜龙谍影 ACID》是世界上**第一款使用 3D 立体眼睛的谍报潜入动作游戏**。不过这个创意并没有听起来那么帅，所谓的 3D 立体眼镜，其实是一个名叫"Solid Eye"的 ❾ 用纸板做成的盒子，将它固定在 PSP 上后，玩家在借助两个透视孔观看 PSP 屏幕时会由于视差产生立体感。

豆知识 /TRIVIA

《潜龙谍影 4　爱国者之枪》，2008 年 6 月 12 日首发第一天就卖出了 130 万套。根据 VGChartz 的统计，这款游戏首发当日在日本的销量约为 350000 套，在美国则超过 400000 套。

汤姆 · 克兰西 TOM CLANCY

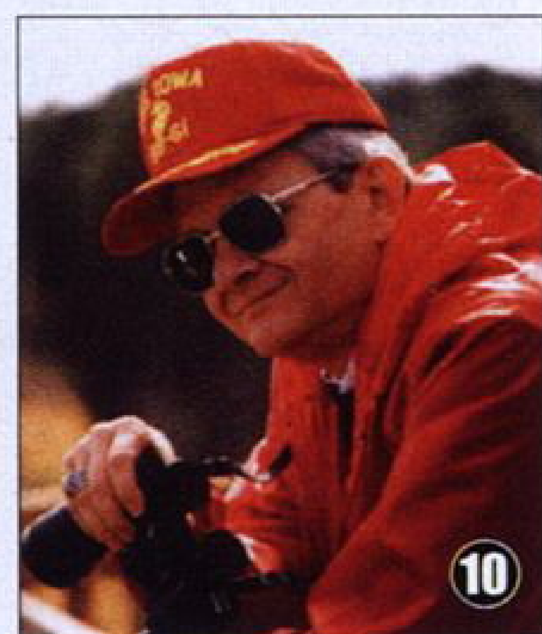
Tom Clancy

PC/X360/Xbox/PS/PS2/PS3/PSP/NDS/GBA/Wii

开发商：Ubisoft/Red Storm Entertainment

发行商：Ubisoft

1998 年的第一款《彩虹六号》，让汤姆 · 克兰西这个名字从此在游戏业能够直接与钞票画等号，以这个名字为前缀的游戏作品，也成了基于小队的战术射击模拟游戏的最经典代表。此后在汤姆 · 克兰西名下还相继诞生了著名的"《幽灵行动》系列"和"《分裂细胞》系列"，无不是游戏业响当当的百万级大作。



游戏业历史上最成功的作家

从 1998 年至今，以汤姆 · 克兰西 ❿ 的名字作为商标的游戏，在全球范围内已经卖出了超过 5,500 万套之多，堪称游戏产业所有尚健在作家当中最成功的典范。育碧愿意出巨资（详细数额未公开）买断汤姆 · 克兰西的所有相关版权，毫无疑问是看重这个名字在游戏业，特别是军事题材游戏爱好者当中的声望和号召力。

豆知识 /TRIVIA

游戏史上首款以汤姆 · 克兰西冠名的游戏作品诞生于 1987 年，名为《猎杀红色十月》。三年后的 1990 年，为了配合同期上映的电影版，又有一款偏向于街机风格的同名续作推出。

PS2 上第一款使用动态光源技术的游戏

PS2 上的《分裂细胞　明日潘多拉》⓫，是游戏业历史上**第一款使用动态光源技术来制造仿真阴影效果的游戏**。在游戏中，这项技术主要体现在对角色手持火把时光照和阴影的细节刻画上。

最畅销的小队协作射击游戏

诞生于 1998 年的"《彩虹六号》系列"，至今为止依然是全世界**最畅销的小队协作射击游戏**。截至到 2008 年 7 月为止，该系列所有平台作品的累计销量已经超过 2,000 万套。

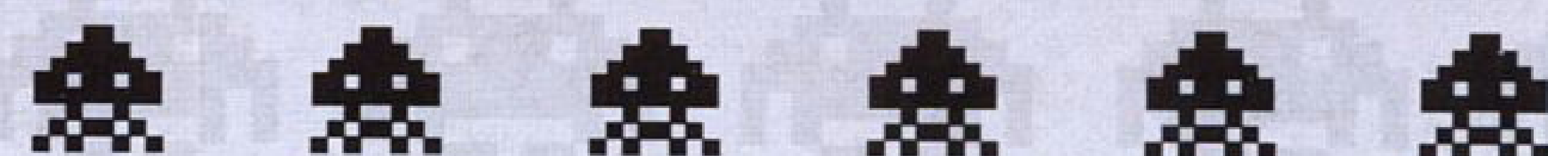
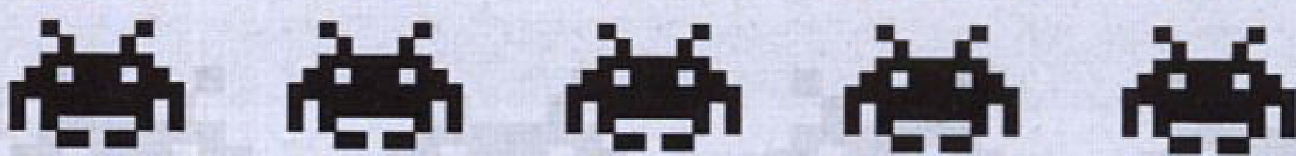
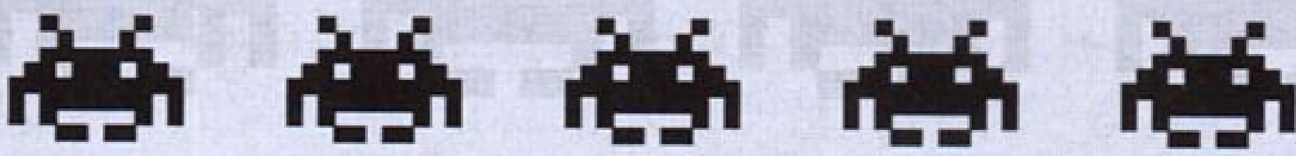
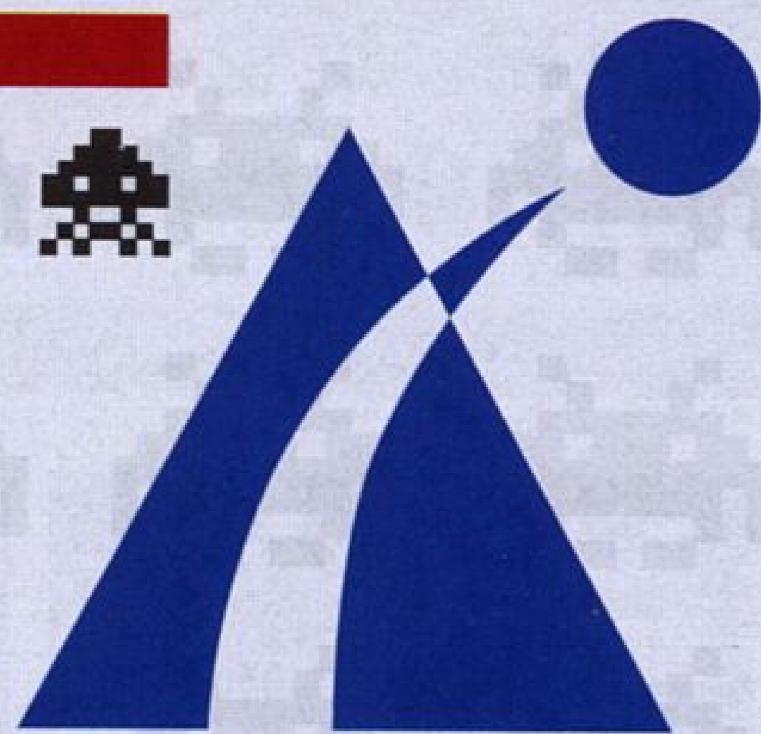
最长的主视角射击游戏马拉松

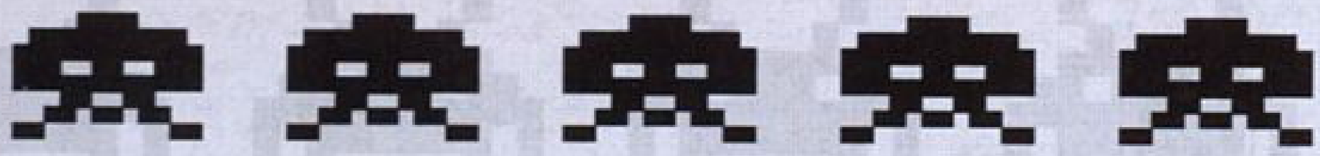
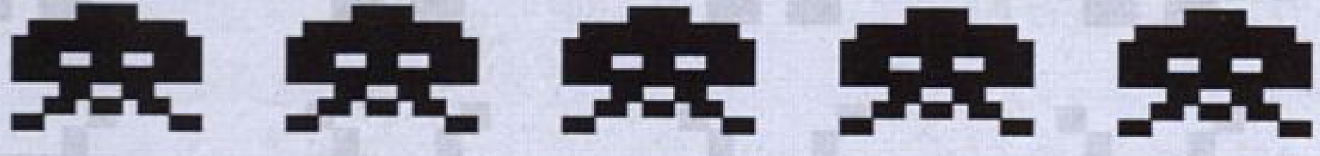
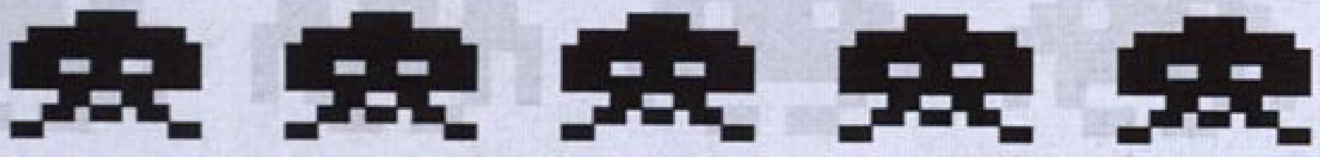
所谓的游戏马拉松，与真实世界中的马拉松一样，要求玩家尽可能不间断地持续进行游戏。2008 年 3 月 22 日，在英国最大的多人联机游戏活动上，全部由女性玩家组成的"FragDalls"战队的成员，连续在 X360 版《彩虹六号　维加斯 2》中奋战 24 小时零 4 分钟，创造了**主视角射击游戏马拉松的最长世界纪录**。另外，FragDalls 也是世界上**第一支取得职业电子竞技锦标赛冠军的女性玩家战队**。



下期预告：在回顾过战争题材游戏发展史上的吉尼斯世界纪录后，下一辑的栏目中，我们将为大家带来更多的精彩内容，敬请期待。

原点——太东风云录（上）

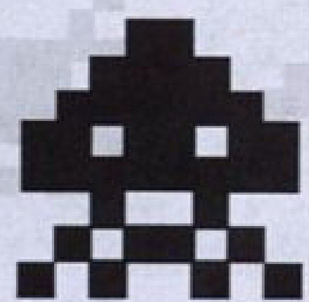
文 徐继刚 编 胜负师 美编 木仙

人生五十载，莫有长生不灭者。

——幸若舞《敦盛》

一提到著名的日本游戏发行厂商，人们的脑海里立即会条件反射般浮现出诸如任天堂、世嘉和 Capcom 等显赫耀眼的名字，没有多少人会在意 Taito 这么一家已经沦落为 Square Enix 子会社的没落企业，或许也没有多少人知道有这么一家老铺已经存在了整整五十余载光阴，更没有多少人知道 Taito（太东贸易）曾经为游戏产业作出的永远不可磨灭的巨大贡献。

当今人仰望赞美金字塔的宏伟壮观之时，没有多少人愿意从史海钩沉中去追忆堆垒起第一块基石时的艰辛传奇，当然大历史并不会永远被抹杀或遗忘，有心人自会小心翼翼地抚去累累的时光尘埃，吟咏那段充满梦想与激情的往事……



一、极东之梦

1920 年 1 月，苏联位于黑海之滨的军港都市敖德萨。

米哈伊尔 · 科根诞生于当地一个殷实的犹太裔商人家庭，因为他是六兄弟中最小的一个，自然而然地格外受到父母的关爱。父亲为米哈伊尔 · 科根取了一个特别响亮的教名“马尔科”，他终生都特别钟爱这个小名，在以后的漫长岁月里，如果有熟人称呼其米哈伊尔或科根先生，他经常会生气地选择装聋作哑，但如果人们唤他“马尔科”，则必定会得到一个非常热情地大力拥抱（传闻 Namco 创始人中村雅哉因为消受不起科根的热情，见面时总是故意只称呼其米哈伊尔）。

美好的童年时代转瞬即逝。1932 年开始，随着希特勒领导的德国纳粹党势力急速膨胀，在全欧地域掀起了一场猛烈的反犹太人风潮，连敖德萨这个僻处东欧的小城市也无法幸免。科根一家被迫变卖所有的财产，踏上了颠沛流离的逃亡生活，当时米哈伊尔 · 科根年仅12 岁。数月间地辗转迁移不但让年幼的米哈伊尔因早熟而圆滑世故，更奠定了他以后被赞许为语言天才的基础（精通俄、德、日、中、阿拉伯等六国语言），科根一家最终选择定居在中国东北地区的哈尔滨市。当时占领东北的日本关东军对犹太流亡者的丰厚财产垂涎三尺，希望能借此发展占领区的经济。在驻大连特务机关长安江仙弘大佐的极力进言下，军方积极推行了一系列犹太裔优待政策，中国东北遂成为了流亡者难得的一方世外桃源。

1938 年，在哈尔滨举行了由日本关东军当局支持的第二届极东犹太人全民大会（注：极东泛指东北亚地区），18 岁的米哈伊尔 · 科根出席了这次会议，当他亲耳聆听到“犹太裔恩人” 安江大佐热情地演说后，终生对之感激敬佩。安江大佐对于米哈伊尔这个高大英俊的白人小伙子也非常欣赏，时常与之促膝探讨西方文学，在安江的极力举荐下，米哈伊尔于次年获得了公费就读早稻田大学经济学院的机会，于是他又只身一人来到了日本东京，寄寓于安江友人、俄国文学研究者米川正夫家中达五年之久。凭借着深厚的文学素养，米哈伊尔和米川正夫成为了忘年之交，他还协助米川翻译了 19 世纪初俄国伟大作家费奥多尔 · 米哈伊洛维奇 · 陀斯妥耶夫斯基的一系列著作，米川翻译的陀氏巨作《罪与罚》和《白痴》等至今依然是公认最出色的日译本。

1944 年，米哈伊尔 · 科根乘坐轮船到达了上海，他原本打算在这个著名的商业都市开始自己的事业，但由于当地采取了一系列针对犹太裔的高压管制政策，最后不得不来到了华北地区。不知道出于什么缘故，在曾经涉足过的大小数十个中国城市中，米哈伊尔对天津这个已日渐没落的北方商港情有独钟（当然也有便利经商的目的），最后在港区附近成立了一家太东贸易洋行，主要从事毛织物的进出口业务。


■天津是 Taito 创始人米哈伊尔 · 科根掘得第一桶金的地方。



太东洋行从中文字面上可以理解为远东地方的犹太人所开设的商行。初出茅庐的米哈伊尔充分展示了他经商和处世的天才，由于他进口的货物中包括阿拉伯地毯等奢侈品，因此经常有机会接触到当地的达官贵人，凭借其八面玲珑的巧妙手腕，生意始终十分红火。

虽然太东贸易洋行曾因协助采办军服和日本占领军方面有所瓜葛，但生意却并没有因为二战结束而受到任何影响，直到1948年末华北解放战争全面爆发，米哈伊尔才依依不舍地告别了生活四年并积累下人生第一桶金的天津卫，重新返回了日本东京。

战后的日本百废待兴，各种常用生活物资都极端匮乏，这让米哈伊尔·科根得以大展手脚，他在东京世田谷区一栋属于某犹太裔富豪名下的大厦里建立了办公室，正式注册了太东洋行。根据若干年后日本著名经济类专刊《财界》对米哈伊尔·科根进行的采访报道中可以获悉，他在日本最初几年的商业经营活动并不如意，甚至宣称是人生中最黑暗的一段时光。虽然曾经生活了五年，但那毕竟只是两耳不闻窗外事的学子生涯，米哈伊尔对日本的风土人情显然还是无法完全适应，尤其该国度人士言语行径的暧昧不明更常令生性豪爽的他感到手足无措。米哈伊尔的西服进出口生意一直很红火，不过他却把大部分精力消耗在了处理复杂的人际关系上，与属下缺乏有效的沟通方式，雇员的暗中偷窃行为屡禁不止，客户应收账款的积欠也日甚一日，因此整个身心都陷入极度疲惫状态。

米哈伊尔有独特的排遣压力方式。每当他感到郁闷难解之时，总会跑到洋行附近的一家空手道武馆尽情发泄一番，仿佛一切都在上天的安排中，他在空手道馆遇见了一生中最重要的生意合作伙伴——中西昭雄。1952年时的中西昭雄年方23岁，刚刚从立命馆大学法学部毕业，在一家新闻社只待了不到半年，就在前辈的力邀下退职担任空手道武馆的店长。通过相当长一段时间的接触，米哈伊尔发现中西昭雄不但性格开朗健谈，而且为人也相当正直坦率，从不回避推卸责任。他特别欣赏中西这个浓眉大眼的矮个子小伙身上那股不知疲倦的干劲，整天里风风火火地跑前跑后却依然笑容可掬。架不住米哈伊尔的反复游说，中西昭雄怀着强烈好奇心加入太东洋行担任营业本部长，他并没有让老板失望，只用了短短数月时间就把内外事务处理地井井有条。中西昭雄的薪水在三年内翻了将近两番，让他死心塌地卖命的原因并不仅仅在此，米哈伊尔将其视为心腹股肱，凡遇大小事务无不与之推心置腹。1953年8月，米哈伊尔正式把太东洋行更名太东贸易株式会社，英文商标为下向五角星图案中大写的Taito字样。

上世纪50年代中期的日本非常流行低度伏特加酒，太东贸易也不失时机地参入酿造行业，米哈伊尔·科根花费重金亲自从澳大利亚新南威尔士州的猎人谷聘请了专业酿酒师担任技术顾问，成功酿造出了名为"特洛伊"的上品伏特加，并被帝国饭店列入采购清单。酒香当然也怕巷子深，日本商界一直延续着传统的问屋体制，由几个大问屋（批发商）完全垄断商品流通渠道。酿酒行业也不外如此，大问屋和寿屋（三得利的前身）等酿酒业老字号有着长年的紧密合作关系，市场上的中高档酒类都依靠专门的流通渠道直接批发给酒吧，无形中也建立了坚实的商业壁垒。中西昭雄在拓展市场之初颇有些不得其门而入的困惑，问屋对于销售太东贸易的产品表现出漫不经心的消极态度，使得特洛伊牌伏特加销售在最初时期处于低迷状态。偶然的契机，中西昭雄从当时开始在日本街头出现的可口可乐自动贩卖机获得灵感，改进设计了小型投币式自动售酒机，顾客只需要投入一枚10日元硬币就可以得到满满一杯伏特加，这同时也减轻了侍应生的劳动强度。太东贸易大胆采取了无偿租借方式与酒吧和咖啡馆等营业场所进行利益共享，酒吧只需提供自动售酒机安放场地，并不需要承担任何经营风险，当然乐观其成。中西昭雄并没有把视野局限于城市，他认为遍布日本各地名胜的温泉旅馆和大型观光饭店是高消费阶层经常出没的场所，亲自带领着手下四处奔波，从九州有马到北海道登别，到处留下了他们的足迹。

从商业利益的角度来考量，太东贸易的伏特加酒生意并不算太成功，好景气仅仅维持了一年左右，由于寿屋等老牌厂商争相跟风仿效在酒吧等场所设置自动销售机，米哈伊尔·科根在1955年明智地选择了全身而退。然而这一桩生意对于太东贸易未来的发展起到了决定性的作用。首先是中西昭雄的个人经营能力得到了充分的证明，米哈伊尔对之信赖日深，数年后（1965年）被任命为统括日本国内经营事业的常务兼执行董事。自动售酒机的成功也提示了太东贸易崭新的经营思路，而中西昭雄努力开拓的酒吧/咖啡馆销售渠道也为未来游戏事业的发展奠定了成功的基础。

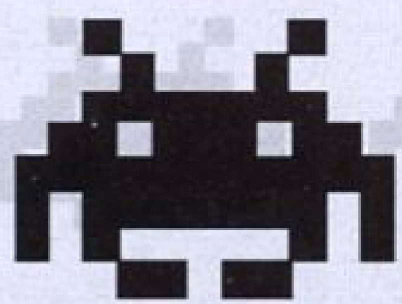


■在这种俄罗斯风的居酒屋中，主要销售的就是伏特加酒，自动售酒机在其中非常普及。

1954年发生的偶然事件让米哈伊尔·科根在日本商界的地位有了极大提升。原日本关东军安江仙弘大佐被俘后监禁在苏联西伯利亚某集中营强制劳役，该地恰好也是他热爱的俄国作家陀斯妥耶夫斯基当年的流放地，困顿羁留多年的安江因恶性疾病终于1954年凄惨地客死异乡。当时安江在日本的家属仅有孤儿寡母，更无友人能施以援手，其遗灵竟然无法取回入土为安。米哈伊尔·科根听闻这个消息后，为了报答安江当年对犹太裔的关照，他毅然只身前往西伯利亚取回了骨灰，随后又不惜重金在青山斋场为之操办了隆重的葬礼，以色列驻日大使应邀担任葬礼主持，而尚健在的当年第二届极东犹太人全民大会成员多数出席。

米哈伊尔·科根的生意停顿了足足半年，往日的积蓄也几乎消折殆尽，不过他的仗义举动在日本国内引起了相当大的反响，多家主流媒体竞相报道了葬礼事件的始末，太东贸易的主要营业地东京和名古屋的地方商会都主动邀请米哈伊尔加盟，其社会地位有了明显的提高。

从此时起，米哈伊尔·科根这个漂泊四方的异国浪子才算是真正在日本落地扎根。



二、契机

第二次世界大战终结后，美国在战败国日本大量驻扎军队，此后又由于全面爆发了朝鲜战争，驻军总人数更一度达到了十万以上。日本国内外许多精明的商家从中窥探到了巨大的潜在商机，纷纷将眼光盯在了美国大兵的荷包上，大规模外国驻军的存在事实上极大地推动了日本经济的复兴。

为了消除广大官兵长期远离家园所造成的心理阴影，军方特许商家在兵营里设置自动点唱机（Juke BOX）等娱乐设备以供排遣寂寞。自动点唱机是根据爱迪生留声机原理设计的大型娱乐器材，内藏有数百至上千枚胶木唱片，消费者只需投入硬币即可随意选听歌曲。最初垄断军营自动点唱机经营的是总部设立在芝加哥的V&V贸易，1940年初，美国纽约的Service Games社通过政界背景获得了海外基地的自动点唱机独自经营权，首先进驻的是夏威夷海军基地，因服务品质优秀而获得好评。1948年，Service Games社的两个纽约青年理查德·斯图尔特（Richard Stewart）和雷蒙多·里梅尔（Raymond Lemaire）受命负责极东地区的业务开拓，他们随军进入了日本，在东京、岩国、扎幌和冲绳等四大军事基地设立了营业点，并于1952年成立日本Service Games，该社仅用了三年半时间就成为了日本国内点唱机事业市场占有率最大的厂商。


■老式点唱机上充满了岁月的烙印。

务长期被Service Games和V&V贸易所垄断，米哈伊尔·科根为了打破这种局面，于1958年春只身一人来到了美国西海岸。上世纪50年代的美国，虽然不再有排斥犹太裔的情况发生，但传统的犹太裔族群却依然保持着一种近乎与世隔绝的特殊生活方式，犹太裔老板只在犹太人聚居的社区开设公司、优先雇佣犹太裔员工、甚至只愿意和相同血统的人士建立长期合作关系。生性豪爽且见闻广博的米

音乐无疑是最有效的心灵治愈剂。刚结束了连年空前战火洗礼的普通日本人又继续承受着沉重的生活压力，郊游和聚餐成为了奢侈的梦想，于是自动点唱机这个全新的廉价娱乐方式在城市中渐渐流行起来，当时中年失意的松本清张（日本二战后著名的侦探小说家）就经常在迷茫无助时把点唱机作为惟一的心灵安慰。米哈伊尔·科根有着犹太人天生的商业嗅觉，当他发现了自动点唱机巨大的市场前景后，立即出售生意尚十分红火的伏特加酒生意全力转行。不过200万日元一台的新品自动点唱机机台对于草创阶段的太东贸易实在算是天文数字，头脑灵活的米哈伊尔便奔走于分布日本各地的美军基地，低价收购军方废弃的陈旧点唱机，然后拼装改造成翻新机台以低廉价格出租或出售，很快就取得了可观的利润。中西昭雄依然是为会社创造利润的最大功臣，他大胆构想了零押金的机台租赁方式，通过免费在酒吧和咖啡馆设置自动点唱机，从而迅速在全国打开了局面。中西也没有忽略在温泉旅馆和观光饭店的业务开展，1957年正逢日本经济全面复苏，温泉度假的流行风潮也对太东贸易的事业产生了极大的推动效果。太东贸易并不满足于租售翻新机台，该社于1955年在东京都港区附近的赤羽公园内设立了研发基地，并于次年的大坂国际商贸展上公开展示了自行设计的自动点唱机机台“Juke J40”，这也是日本第一款国产机台。不过由于当时自动点唱机许多核心部件均需国外进口，“Juke J40”仅出荷10台即因成本原因停产。

日本国内的自动点唱机进口业

哈伊尔很快就成为洛杉矶犹太裔商人社团的红人，他有幸结识了北美著名自动电唱机制造商AMI社的老板，凭借着同为犹太裔的关系获得了该品牌自动电唱机的日本地区全权代理。自此以后太东贸易的生意蒸蒸日上，1965年时员工人数已经超过了300人，在电子娱乐器材行业成为仅次于SEGA的运营商，米哈伊尔·科根本人也因为极佳的人缘成为了联系日美业界的重要桥梁，经常穿梭于两国间义务担当商业纠纷的调停人。这期间有个非常值得一提的小逸闻：米哈伊尔·科根某次到V&V贸易洽谈生意时发现员责接待的青年职员非常精明干练，遂向该社社长威里安斯基兄弟大力推荐，该青年因而获得破格重用，此人就是后来担任SEGA社长和ESP集团总裁的中山隼雄。

机械式弹珠台（flipper pinball）被公认为街机游戏的元祖，这个伟大娱乐活动的发明者David Gottlieb早在1931年就对所谓的游戏性进行过相当精辟的解释：“玩者操作手法的不确定性和未知性使得原本单一的游戏方式产生了极端微妙的变化，从而会引起类似鸦片中毒症般的挑战欲望……”最早由Gottlieb发明的弹珠台游戏是纯机械式的，依靠齿轮和弹簧的作用力来控制弹珠的运行轨迹。1933年洛杉矶的街机设计师Harry Williams首次应用了电磁感应技术，该技术的应用使得弹珠的运行方式更为复杂多样，极大提升了游戏的乐趣。电磁感应技术的应用又派生出了一种全新的街机类型——射击游戏（GUN GAME），进一步推动了街机行业的迅速成长。

1958年，Taito开始引进Gottlieb社出品的弹珠台游戏，最初市场推广人员并不清楚应该如何推销这款新商品，中西昭雄异想天开地把机台试探性地设置在遍布各地的保龄球馆。当时保龄球运动处在炙手可热的流行时期，由早至晚球馆内都拥挤着排队轮侯的人群，中西直觉人们在无聊等待之余会考虑选择其他娱乐解闷，但部下同僚们则多持异议。试验很快取得了中西预期中的结果，弹珠台大受人们欢迎，保龄球馆的追加订货纷至沓来。借助着原本风马牛不相及的保龄球运动流行风推动，太东贸易仅用四个月时间就开辟出规模可观的弹珠台游戏市场。

太东贸易的老对手Service Games社则见机而做，该社不但也引进了Gottlieb社的机台，还和老牌厂商Bally等数社结成了排他性的战略合作关系。财大气粗的Service Games并不满足于像太东贸易那样采取附着型商业模式（附注1：附着型商业模式即依托于其他商业运营环境进行延伸销售的模式），开始以日本主要大都市为核心开设自营连锁游戏场馆，其经营业绩获得了成倍提升，SEGA的品牌也由此迅速确立。面对Service Games咄咄逼人的成长势头，太东贸易却依然不疾不徐地布局着未来之路。



▲▶经久不衰的机械式弹珠机现在已经成为很多收藏家眼中的宝物。

1960年7月，太东第一家自营游戏场馆在大阪上本町六丁目正式开业（附注2：距离Capcom创始人迁本宪三旧居不到一公里），然而米哈伊尔·科根的雄心并不仅限于此，他把更多的财力和人力投入到赤羽工场的扩建，这年也是日本东京获得1964年夏季奥运会举办权后举国动员的突破之年，米哈伊尔和中西昭雄都认为奥运会是千载难逢的商机，积极部署开发全新的商品来迎接盛典，太东贸易于1963年成立了开发自主品牌产品的子会社パシフィック工业（PACIFIC）。

1964年是日本由百废待兴的战败国跻身世界强国之林的转折点，东京奥运会的成功举办成为了经济腾飞的助推剂，这一年同样也是日本游戏产业史上值得大书特书的里程碑时刻。太东贸易推出了一款名为奥林匹亚（OLYMPIA）的风营七号新型机台（注3：风营七号为日本当局发布的街机行业规格条款，不同规格游艺机的奖品有严格金额限制），奥林匹亚的原型源自日本冲绳的某个美军基地，据说是军队的整备机械师在百无聊赖时发明的解闷工具，太东贸易将之进行了全面改进设计并重新命名。为了契合东京奥运会这个超热门话题，奥林匹亚机台的主基调都采用了体育运动相关的画面，当玩家将硬币投

入后，面板上的画面便会快速变幻起来，如果出现三个相同的画面呈一直线排列，游戏者即可获得不同数额的奖励。太东贸易对于奥林匹亚机台的市场推广进行了两年以上的精心筹备，1964 年 4 月上市后立即成为风行一时的娱乐活动，其坐落于东京闹市区的几家自营游戏场馆甚至出现了数十人排队轮候的大盛况。太东随即又趁热打铁推出了进化型机台，相同图案纵横或上下的不同排列组合都能获得相对应的丰厚奖品。Service Games 社也几乎同时推出了和奥林匹亚相似的机台，据说还曾获得了制造奥运会相关街机产品的独家官方许可权，然而该社当时并没有像中西昭雄这样远见卓识的营销天才，披着热门话题外衣的相同产品，却无法获得同等的商业成功。Service Games 的机台几乎完全被无视，经营业绩还出现了明显波动，尤其是那些和太东贸易街机厅相邻的营业点。为了此事两社在警视厅当局反复争执交涉，米哈伊尔 · 科根通过暗中调查确认 Service Games 确实拥有奥运会商品的制造特许权，如果坚持对立只可能会酿成两败俱伤的结果，于是亲自出面和 Service Games 社长理查德 · 斯图尔特交涉，经过了多次充满火药味的磋商谈判，最终成功达成了全面合作协议。

太东贸易和 Service Games 以对等出资形式联合成立了株式会社奥林匹亚，Service Games 负责生产制造和向欧美地区推广产品，太东贸易则与之共同分享日本国内的经营成果。这是游戏史上难得的合作双赢案例，通过两社的真诚合作，街机市场的规模在短短四年内扩大了三倍以上。Service Games 和太东贸易当然是其中最大的直接受益者，Service Games 在 1965 年的销售额创记录地突破了百亿日元大关，财大气粗的该社开始四处购并扩充实力，该年 7 月成功收购戴维 · E · 罗森（David E Roesn）的 Roesn Enterprises 后正式更名为 SEGA。到了 1968 年，太东贸易的员工人数已经由创业初期的 6 人膨胀到了 700 人以上，成为了街机行业仅次于 SEGA 的大厂商。奥林匹亚机台在 1968 年达到绝顶期后逐渐开始衰退，太东贸易的数名开发人员又跳槽到了一家名为 SAMMY 的会社，根据奥林匹亚的设计原理研发出一款流行至今的全新产品，就是脍炙人口的柏青哥/柏青嫂系列。



▲与 Taito 颇有渊源柏青哥、柏青嫂在现在的日本极为流行，图为一家非常豪华的柏青哥店。



米哈伊尔 · 科根麾下有两大得力干将，中西昭雄是业界闻名的营销天才，而负责产品开发的松下实人的知名度则要逊色许多，然而他对于太东贸易的贡献绝对不在中西之下，他领导的团队开发出了许多足以影响后世的畅销商品。1965 年，太东贸易设立在横滨纲岛的研发中心独立设计出了一款名为 CRANE GAME（起重机游戏）的全新机台，这款机台便是被统称为“抓娃娃机”的抓臂式游艺机的元祖，在一个半圆形玻璃罩覆盖的机台内设置着各种奖品，玩家可以通过推拉操纵杆来控制金属臂抓取心仪的小玩意儿。CRANE GAME 无疑是一个老少咸宜的绝妙设计，上市后立即成为了重要的收益来源，然而这个后来热门街机常青树的创意却给太东贸易的经营者带来了强烈的挫折感。日本游戏产业素来奉行拿来主义，太东贸易开发出的新商品不禁让 SEGA 等同行见猎心喜，此时的 SEGA 已经由戴维 · E · 罗森接替执掌大权，其强烈进取心令该社的市场攻击性远胜于昔日，罗森大胆任用了小形武德等青年员工进入会社的管理层。小形武德对太东贸易的 CRANE GAME 进行了认真地研究，随即提出一系列针对性的改进方案。首先在机台造型设计上力求更美观时尚，其次是重新设计抓臂以提高成功率，避免玩家因为不断失败产生挫折感而中途放弃，高成功率则会让玩家进一步沉溺其中难以自拔。胜负的关键当然还是奖品的选择，由于提高了成功率导致了成本增加，SEGA 在采购奖品时力求价廉物美，成本仅 8 到 10 日元的漂亮布娃娃成为该社主打商品，小形要求采购人员能够依据流行趋势进行定制，不断更换潮流新款。由于进行一系列针对性的改良设计，SEGA 的 CRANE GAME 克隆机台问世后人气迅速压倒本门正宗，抓娃娃机台前总是围满了青少年消费者，该社对这款经典机台不断发掘创新，1986 推出的 UFO CATCHER 更是达到了巅峰，收益占当时已成为上市公司的 SEGA 近三成，同时也连续数年稳夺日本街机投币率冠军（注 4：玩过“《如龙》系列”的玩家不难体会到该社对抓娃娃机的情有独钟）。UFO CATCHER 的巨大成功让大多数人都错觉 SEGA 乃是抓臂式游艺机的发明者，甚至不少官方文献也出现了误导，完全掩盖了太东贸易应有的历史功绩。



■在 SEGA 街机中心中一直扮演重要收益角色的 UFO 抓娃娃机，最早是由 Taito 发明的。

上世纪 60 年代的日本街机游戏产业，大大小小的从业会社多达数百家，由于缺乏行业协会和相关规章的有效约束，呈现出鱼龙混杂的纷乱景象，涉及犯罪的社会问题层出不穷。由于痛感行业风气的江河日下，在中西昭雄和 SEGA 社长室室长田中隆雄两人积极奔走撮合下，SEGA 社长戴维 · E · 罗森、太东贸易社长米哈伊尔 · 科根和中村制作所（Namco）

社长中村雅哉这三个占据日本国内市场份额四成以上的行业巨头联名牵头于1967年2月发起成立了日本街机工业协会（NAMA），由罗森出任会长。NAMA于1971年又合并了日本自动贩卖协会（JAMA）成立全日本街机行业协会（JAA），推举中西昭雄出任会长，从而初步实现了行业化的有序发展。

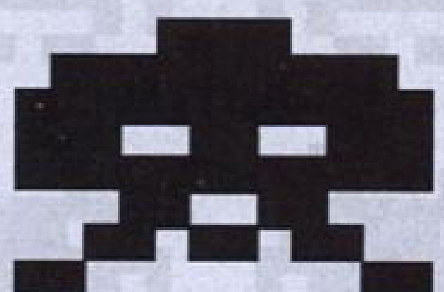
1970年，太东贸易首次因年度出口商品额突破50亿日元获得了通商产业省颁发的出口贸易贡献企业奖。

1972年，太东贸易正式更名为Taito。

当时日本正处在经济高速腾飞的空前景气时期，政府积极鼓励中小企业上市募集资金。如果细心回眸，不难发现如索尼、京瓷、任天堂等如今成为业界执牛耳者的垄断型企业，都是在1964年东京奥运会前后通过上市之路走向了辉煌。Taito当时的企业规模和业绩远非任天堂可比，但却并没有适时选择上市（注5：任天堂在大阪证交所上市日期是1962年），错失了步入现代工业化的最佳契机。

有人将Taito未能上市归咎于米哈伊尔·科根尴尬的外国人身分，然则他在五十年代初就已经加入了日本国籍，显然并不会影响到上市资格问题。真正的原因是米哈伊尔从来就没有打算过走上市之路，Taito并不缺乏经营资金，更关键在于其所有者是一个彻底的犹太裔商人。米哈伊尔·科根绝非葛朗台式的刻薄吝啬鬼，相反其生性豪爽豁达，虽然有着与生俱来的商业经营天赋，但喜欢自由的性格让其讨厌企业因上市而受到种种约束，企业上市后必须完全公开披露财务，其经营项目更需经过股东审核认可方能实施，这显然与纯粹犹太裔商人的作风背道而驰。多年后中西昭雄在自传中曾经忠实记录了米哈伊尔拒绝部下建议时的奇特回答：“我很讨厌那种赤裸着身体在街头热舞的感觉……”我们不得不承认：即便是再杰出的人物，其思想难免也会存在死角。

对于历史，后人的作为也仅仅是追忆和反思，我们并不能去改变什么……



三、奇才

街机游戏诞生于上世纪50年代中期。最初限于技术条件均采用纯机械操作方式，通过马达和齿轮等装置驱动机械运行，因此游乐器材的动作非常简单，基本只能进行上下左右的平行移动。此后根据美国BALLY社等几家老牌厂商技术人员的不懈努力，继电器电路设计逐渐取代了原先的纯机械式，通过电流控制电路板上开关装置的开合，可以驱动机械做出相对更加复杂的动作。美国是电子游戏文化的发祥地，其技术革新也始终领天下风气之先，而一洋之隔的日本则始终要慢个大半拍。当60年代末美国科学家已经突破性地发明出电脑微处理演算的游戏图像技术时，日本街机游戏业却还苦于匮乏继电器电路方面的专业人才，Taito也为此四处招兵买马。

1969年夏季的某一天，西角友宏正百无聊赖地在位于大坂府岸和田市市中心的街头闲逛。当时才二十多岁的西角土生土长于这个毗邻濑户内海并以每年的だんじり祭（花车祭）享有盛名的小城，他从小就深受这座小城古老的艺术氛围熏陶，梦想着长大后成为一个伟大的漫画家。虽然天生一对眯缝眼的西角友宏其貌不扬，但由于多才多艺兼开朗活泼，在进入高中以前一直被选为当地街道社区的花车少年，每年9月16日那天风风光光地站在花车上吹笛表演。西角友宏自幼对制作机械就有着浓厚兴趣，他在高中时代便尝试用真空管制作了一台播音设备，为了实现制作专业级音响器材的梦想而考入了东京电机大学电子通讯系。毕业后，西角进入一家小型音响器材制造公司担任模拟记录播放器的电路设计工程师，时逢盒式录音带问世之时，传统的胶木唱片市场份额日益缩小，对事业前途感到迷茫的他于1969年自行辞职。

西角友宏在家赋闲了一个多月，一直未能找到理想的新工作。某日在住处附近的公共汽车站偶遇了一位当初音响器材公司的老前辈，攀谈中获悉那位前辈如今正在一家制造电动点唱机和街机游戏的太东贸易株式会社公司，那家公司的老板居然是一位非常和蔼风趣的外国人，不禁对之产生了浓厚兴趣。前辈也深知西角友宏正是当时太东急缺的继电器电路专业人才，便极力游说他加盟。说来也巧，西角友宏同时又收到了关西一家音响设备制造企业的工作邀请，经过深思熟虑后他还是决定前往太东贸易面试。时任太东贸易产品开发本部长的松下实人亲自面试了西角友宏，对其不俗的见解相当欣赏，于是太东贸易终于有了第一位具有电子工学专业素养的员工。



■在当时技术含量也并不高的《幽灵之枪》。

进入太东贸易旗下负责产品研发的子会社パシフィック工业以后，这个新兴行业技术力的低下令西角友宏感到瞠目结舌。事实上在那个时期，日本国内的游戏行业还处于小规模的手工作坊时代，即便是SEGA或Taito这样的所谓龙头企业，其商品也大多以代理欧美厂商产品为主，偶尔也利用开发一些技术应用水平相当低的自主商品。西角友宏负责的第一款产品是代理美国老牌厂商Midway的名作《幽灵之枪》（Ghost Gun），这款游戏的技术含量在西角这个科班出身的专业人士眼里实在低得有些可笑，不过就是应用了最基础不过的接触式感应电路原理，通过玩家按动手中模拟手枪时产生电流的大小在靶子上发出对应的光点。在电子技术一日千里的大飞跃时代，居然还在开发制作那种技术严重落伍的商品，不禁让一度踌躇满志的西角产生了强烈的挫折感：“这是一个非常要命的企业啊……”西角友宏曾经提出利用当时正兴起的晶体管图像显示技术对《幽灵之枪》进行再开发，但上司却以成本过高为理由严辞拒绝，松下实人对他说：“对于一个追求薄利多销的市场来说，不合实际的成本预算无疑是严重的冒险行为！”以上的言论对西角友宏今后的创作之路产生了深远的影响，他非常出色地完成了入社后的第一项工作。太东贸易并不是那种满足于代理模仿海外产品的企业，米哈伊尔·科根本人就一直向员工灌输企业长期生存必须具备的独立性，鼓励员工积极开发全新的商品。

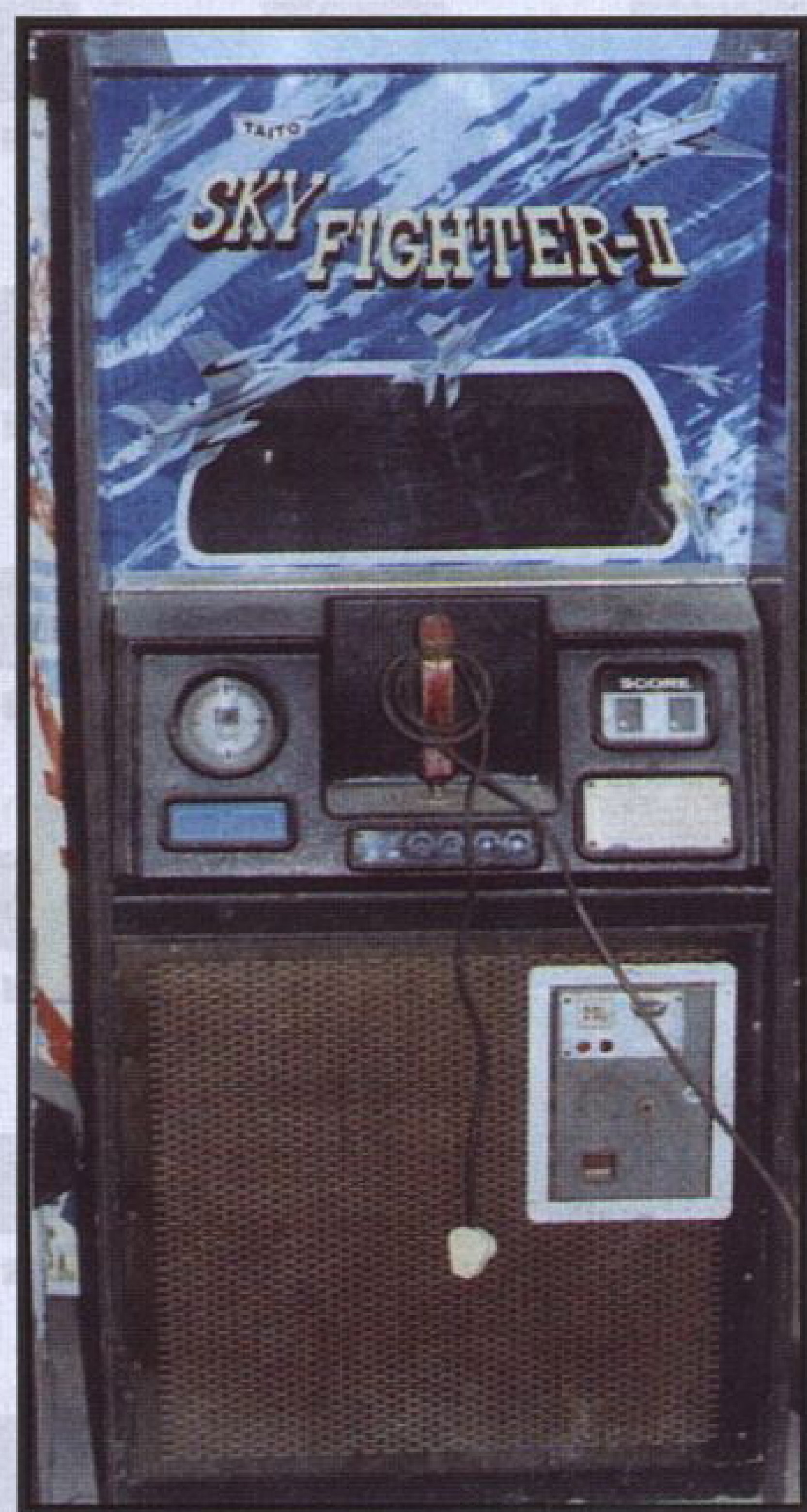
对于米哈伊尔·科根，西角友宏最认同和欣赏他的一句老生常谈就是：“如果想我们现在所处的位置，就必须不断去了解和熟悉同业们的产品……”西角经常出没于街头巷尾的街机厅亲身体验，日本国内当时的行业状况让他深感失望，到处充斥着简单模仿或缺乏想像力的粗陋设计，不过这反而激发起了他继续留在游戏业发展的决心。

1970年，日本在大阪成功举办了万国博览会，西角友宏也制作出了第一款自行独力开发的游戏商品《天空战士》（SKY FIGHER）。相比起同时期的类似商品，《天空战士》实际并没有多少突破性的价值，不过就是让玩家用光线枪瞄准射击上下左右移动的飞机模型，西角在设计基板时小试牛刀，使得飞机的运动轨迹变得更复杂多样。就是这样一款普通的街机游戏问世后居然深受玩家好评，还有不少同行推出了模仿产品。在这么一个缺乏创意的行业，即便偶有智慧的灵光闪过，其商业价值也会迅速被恶意的抄袭和模仿所湮没。米哈伊尔·科根对当时污浊的行业风气非常厌恶，他在一次员工聚餐会上感慨地对众人说：“我们应该努力去做与众不同的东西，至少要让大家第一眼就能知道这是太东的产品……”西角友宏和其他一些在场的员工都把社长的期待牢牢记在心中，“创造与众不同的东西”成为了贯穿Taito数十年发展历程的座右铭。

1971年7月，《天空战士Ⅱ》（SKY FIGHER Ⅱ）正式问世，这款商品并不像许多人想像中那样仅仅对前作进行小修小补，而是进行了外科手术式的全面改进。在丙烯树脂塑料的透明圆罩中，一架没有任何外部连接物的模型飞机赫然悬浮在空间，当玩家手中光线枪发出的红光击中飞机后，还会演出机体大爆炸的视觉效果。《天空战士Ⅱ》推出后立即引起了强烈反响，玩家们都对前所未有的奇妙构想充满了浓厚兴趣，一些竞争厂商的技师们也整日徘徊在机台前观察探究，对于模型飞机无需任何连接装置悬浮运动的工作原理百思不得其解。事实上人们肉眼所见到在空中悬浮的飞机模型决非真实存在，而是存在于人们无法观测到的机台下方，并通



过三面斜向放置的半透明玻璃镜折射出影像。至于当时为人所称道的“华丽”背景效果，也大胆应用了电影胶片的原理通过转筒循环播放，机台还可以根据玩家完成游戏的不同情况甄别播放特定的背景画面。西角友宏在中学时代曾经是魔术兴趣部的活跃分子，他在设计《天空战士Ⅱ》时大胆尝试应用了魔术表演的原理和技巧，结果获得了满堂喝彩，当时几乎每一个首度接触该款机台的人都会感受到强烈震撼效果。由于竞争对手无法在第一时间掌握《天空战士Ⅱ》的工作原理，Taito因此享受到了市场独占的丰硕回报，机台累计出货将近三万台(海外约一万台)，成为该社早期街机游戏当之无愧的代表作。值得一提的是，虽然Taito很早就和Midway结成市场合作伙伴关系，但素享盛名的北美老牌厂商对之常有轻视之心，《天空战士Ⅱ》的推出令其改容相待，许多Midway工程师都对该基板独特的设计思路感到由衷钦佩，两社由此正式进入了真诚合作的蜜月期。



▲在《天空战士Ⅱ》上，西角友宏展现了他的天才实力。

对于波澜壮阔的游戏发展史而言，《天空战士Ⅱ》的诞生不过是个人智慧的偶然灵感迸发，并未能改变日本游戏开发商技术落伍滞后的现实。就在同一年，当时还就读于美国麻省理工学院(MIT)的诺兰·布什耐尔(Nolan·Bushnell)设计了世界上第一款应用晶体管逻辑电平技术(TTL)的街机游戏《电脑空间》(Computer Space)。次年，布什耐尔和友人用区区500美元注册资金成立了Atari公司，成功发售了击球游戏《PONG》，由此宣告了电子游戏时代的真正来临。

Taito原本可以取得《PONG》在日本国内的独占代理权，但由于当时市场营业部门绝大多数人都认为这个售价高达80万日元且只有电视机加控制键盘的古怪东西不会受欢迎，为了分担商业风险，中西昭雄遂游说了SEGA共同代理《PONG》，结果该商品取得了异乎寻常的高人气，《读卖新闻》为此还发表了标题为“科技新时代的来临”的报道文章。这件事情让Taito全社上下深受冲击，人们意识到产业的全面变革正在迅速到来，市场部一反过去消极反对的态度，强烈要研发部门也“做点有新鲜感的东西”。由于西角友宏是社内最精通电子电路的专业技术人员，前所未有的挑战自然又落在他的身上。

THE NEWEST 2 PLAYER
VIDEO SKILL GAME
PONG
from ATARI CORPORATION
SYZYGY ENGINEERED
The Team That Pioneered Video Technology
FEATURES
THIS GAME IS AVAILABLE FROM YOUR LOCAL DISTRIBUTOR

■《PONG》的成功让它成为了被人竞相模仿的对象。

日本业界当时没有应用IC集成电路(Integrated Circuit)的先例，一切只能靠自己动手来研究摸索。集成电路的复杂程度远远超过了西角友宏的预想，面对着纵横交错的电路茫然无措，他不得不通过向欧美厂商订购IC基板，然后对照产品目录进行盲人摸象式的全面解析，大约花费了三四个月的功夫才初步把平面线路图描绘出来。不过由于绘制平面图的步骤出现了错误，因此又走了相当长一段时间的弯路，直到圣诞节来临之即，西角才初步掌握了IC电路的工作原理。虽然为此辛苦工作了大半年时间，但西角友宏却已经沉迷于其中难以自拔，认为这才是心目中真正的事业。刚入Taito那段时间里，他仅仅负责机体的设计工作，而如今又重新握起了电烙铁，闻到久违的松香和焊锡味道。虽然已经完全破解了《PONG》，但西角友宏出于个人自尊的考虑，并不想简单进行COPY，而是希望进行改良再创作，他的想法得到了社长米哈伊尔·科根的肯定。西角将《PONG》里击球的短棒设计成了左右两根，两边还分别增添了放框代表球门，于是击球游戏摇身一变成了《足球》(Soccer)。值得一提的是，在西角友宏设计《足球》时特别重视了球体运动速度的细微变化，使得游戏的耐玩性有了质的飞跃。1973年11月推出的《足球》成为了日本国内第一款应用TTL基板技术的街机游戏，该游戏非但没有被人质疑抄袭或模仿，反而被Midway逆输入到了北美市场。《足球》获得市场认可后，西角友宏又花了三个多月开发出了《PONG》的四人用版本《戴维斯杯网球》(Davis CUP)，该游戏也是Taito早期的高收入机台之一。同样获得《PONG》日本代理权的SEGA也有意开发出相似的产品代替昂贵的进口货，但始终未能如愿，根源在于社内缺乏类似西角友宏这样的天才级人物。

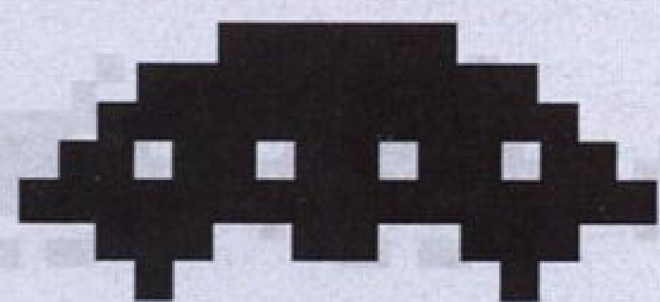
实际上《足球》并不是Taito第一款由Midway代理的TTL基板游戏，而是《足球》发售半年后推出的《高速赛车》(Speed Race)，这是西角友宏心目中第一款属于自己的杰作。西角不满足于仅仅用点或线来表示物体，他努力用马赛克图形构成了简单的赛车形状。顾名思义，《高速赛车》刻意追求高速驾驶带来的爽快感，为了增强游戏的真实临场感，音乐器材师出身的西角还不惜工本地预录了大量效果音，类似赛车加速时的引擎轰鸣或发生碰撞时的金属摩擦声等等，都使得玩家为之热血沸腾。《高速赛车》进入Taito的连锁门店后，很快成为故障率最高的机台，西角友宏因此屡遭同僚抱怨。故障多的原因一则因为玩家的投币率非常高，二来因为搭载零部件过于复杂也容易发生自然损耗，模拟刹车的右摇杆经常因为玩家用力过猛而折断。进入美国市场后，当时世界上最大的游戏发行商Atari也发售了一款名为《卡车10》(Track10)的赛车游戏，Atari的游戏开发人员经过比较后发现，《高速赛车》在游戏设计的复杂度方面虽然逊色于《卡车10》，但在趣味性上犹有过之。另一方面，《高速赛车》也充分展现了游戏开发者深厚的技术功底，他们不禁对那位大洋彼岸的不知名同行暗生景仰之心。1975年8月，Taito又推出了《高速赛车DX》(Speed Race DX)，西角友宏对赛车的视角进行了调整，使得驾驶的迫力感得到了明显提升。《高速赛车》两作的基板全球累计总出荷量约三万台，1977年，Taito开发的《西部枪手》(Westerm Gun)在海外市场也获得了绝高人气，甚至成为了代理商Midway 1978年度最热门的街机游戏。短短四年多时间，原本技术薄弱的Taito已经完全摆脱了只能模仿开发《PONG》衍生游戏的窘境，确立了独特的电子游戏开发风格，一举跃升为日本第一、世界第三的街机巨头。Taito之所以能够在短时间内取得飞跃发展，除了拥有西角友宏这样的优秀员工以外，经营者的视野和魄力也与之密切相关Taito每年投入15%至20%以上的营业利润用于技术研发，这个比例在当时日本业界是绝无仅有的。


◀《高速赛车》中融入了西角友宏超前的设计理念和创意。

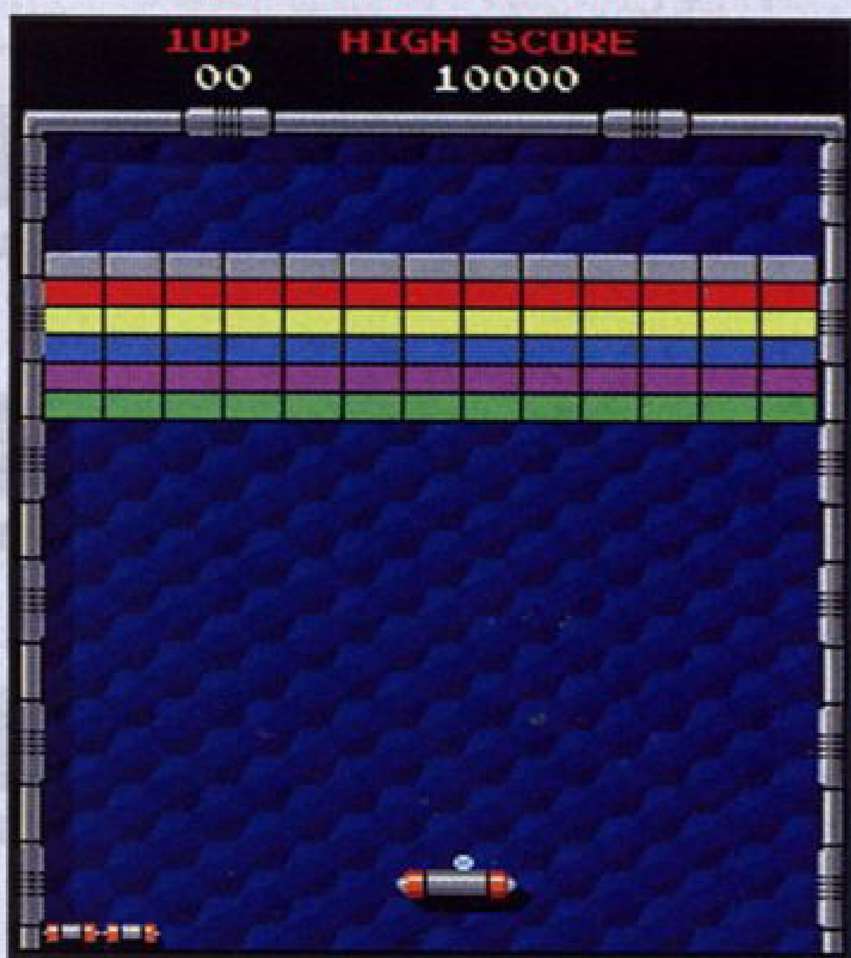
1974年9月，社长米哈伊尔·科根亲自带队率Taito一行数人前往美国德克萨斯州圣安东尼奥市参加由北美娱乐音乐运营商协会(AMOA)举办的AMOA娱乐消费品展示会，西角友宏虽然只是一介普通役员，但因为Atari总裁诺兰·布什耐尔指名邀请的缘故，也有幸首度跨出国门参加当时最大规模的行业展会。在Atari举

办的奢华晚宴上，傲慢自大的布什耐尔悄悄地把西角友宏拉到了角落里，开出相当于当时 Taito 六倍的年薪标准引诱他转投门庭。据说是因为新婚燕尔的缘故，西角犹豫一番后谢绝了全球最大游戏发行商的盛意邀请，而笔者更愿意相信，Taito 推崇自由创造的社风让他无法割舍！

或许冥冥之中自有天意，电子游戏产业在西角友宏的一念之间悄然发生了翻天覆地的巨变……



四、太空侵略者



从严格的意义上来说，《PONG》和《高速赛车》等游戏并不是现代人们所定义的“电子游戏”，这些游戏并非通过电脑微处理器演算而成，仅仅是依据电子干扰波的原理，通过模拟电子信号，在电视机的走查线上显示出简单的图形。

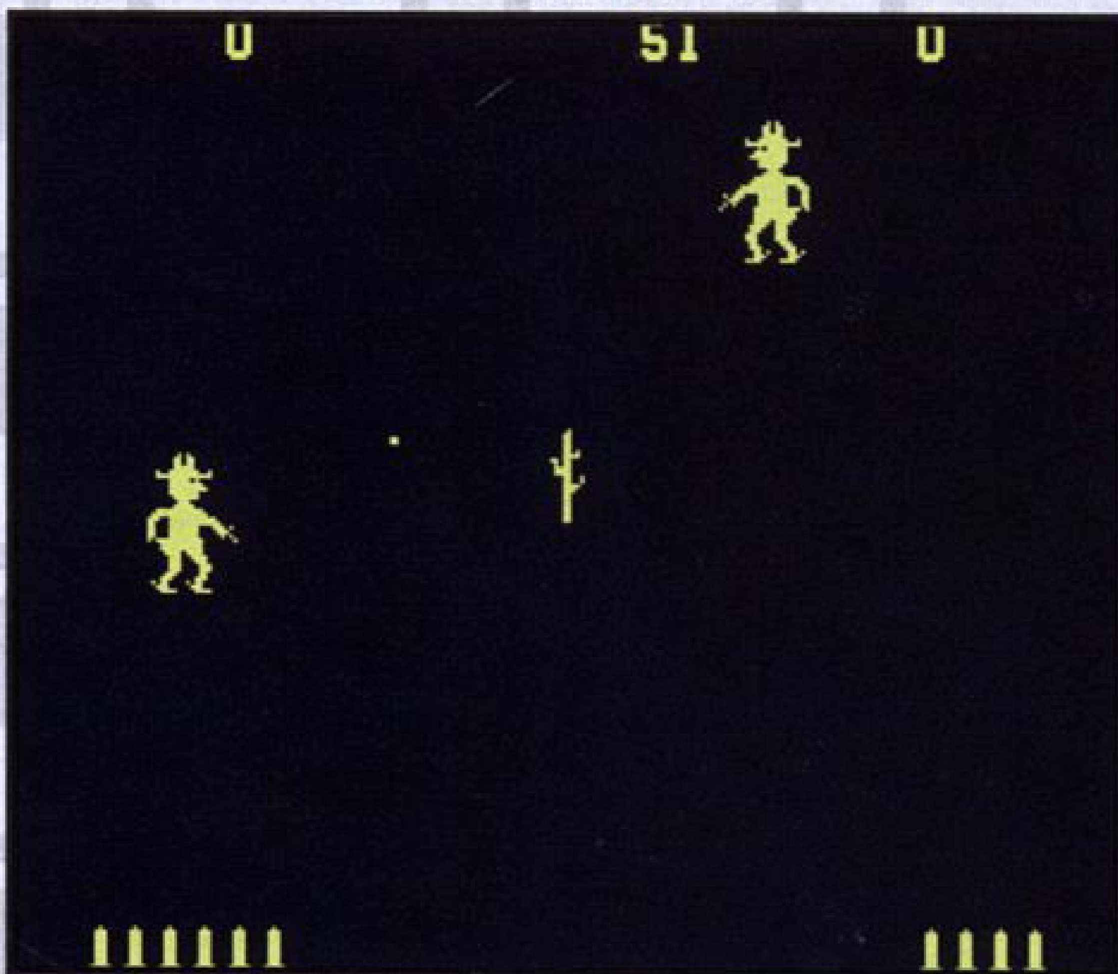
1971 年，美国 INTEL 和日本 BUSICOM 两家公司联合发表了利用 CPU 微处理器制御 IC 集成电路的发展战略，这一伟大构想对于现代化工业而言无疑具有里程碑式的价值，电子游戏产业也因此发生了革命性的进化。在 TTL 基板时代，工程师即便想稍微变更一下游戏内容也必须重新改变所有电路配线的分布，耗时旷日持久。如果想要让游戏内容更加丰富，惟一的手段就是增加 IC 集成电路的数量，比如 Atari《卡车 10》就搭载了近百枚 IC 芯片，当时每一枚 IC 芯片价格高达上百美元。CPU 微处理器问世后，开发者只需要更动程序里的相关数值就能修改游戏的内容，使得开发周期和成本大幅降低。更为重要的原因，通过 CPU 的演算处理，能够实现过去无法完成的角色复杂动作。1976 年，Atari 著名的第 40 号员工史蒂夫·乔布斯（Steve Jobs，苹果电脑的创始人）和朋友史蒂夫·华兹尼克（Steve Wozniak）共同开发了《突围》（Break Out）。数月后，为了实现总裁诺兰·布什耐尔削减成本的重奖许诺，史蒂夫·乔布斯利用了 CPU 微处理器技术独自对《突围》进行重新开发，仅仅用了三天时间就圆满完成了工作，并将基板所需搭载的 IC 芯片数量减少了 30%，Atari 的经营业绩因此再创了新高。史蒂夫·乔布斯为《突围》设计了相当离奇的故事背景，主题为一个被捕入狱的囚犯试图突破警察设置的层层关卡逃出生天。玩家控制一个圆球（囚犯）滚动撞击上方的平板（墙壁），滚动速度越快则撞击的破坏力度越大，设计者还首次加入了斜角度的物体运行概念，圆球反弹到两侧的墙壁上还可以造成连续撞击效果。随着平板被逐渐消除，圆球滚动的速度也会加快变得越来越难以掌控，而障碍物完全清除干净后，游戏会自动切换到难度更高的下一个版面。虽然《突围》的程序设计基本由史蒂夫·华兹尼克完成，但乔布斯首次确立“版面”的设计概念，通过程序数据的资源循环利用，使得电子游戏的趣味性和耐玩性得到了质的飞跃。



◀对于由苹果创始人与他的朋友共同开发的《突围》，现在人们更习惯叫它《打砖块》。

戏的画面和音效来增加游戏乐趣，然而大洋彼岸的同道却反其道而行之，画面粗陋简练的《突围》所体现的丰富游戏性完全压倒了《高速赛车》等高成本作品。

1977 年，Midway 获得了 Atari 的专利许可，采用 INTEL 研发的高性能 8 位元 CPU i8080 开发出了世界上第一块完全 CPU 制御的街机基板代号：8080，该基板实现了过去 TTL 时代无法达到的角色高速运动，并能够进行背景图像描绘，基板上还搭载了 8 枚音效处理 RAM 芯片，开发者可以自由地为游戏创作主题音乐，而过去只能用播放录音带的方式提供音效输出效果。此外 Midway 在设计基板时还并列增加了 10 枚 ROM 芯片，可以协同 CPU 工作以提升数据处理量。虽然 Atari 于 1976 年 4 月推出的 TANK 8 是全世界第一块采用 CPU 处理器基板，但该基板的设计思想依然留有 TTL 时代的痕迹，而且这还仅仅是一块专用游戏基板，Midway 推出的 8080 通用基板的设计思想有了划时代的突破，首次采用了大规模集成电路 LSI（Large Scale Integration），奠定了现代主流街机基板的雏形。8080 首款对应作品就是根据 Taito 名作《西部枪手》为蓝本重制的《GUN FIGHT》。西角友宏对《GUN FIGHT》进行体验后发现该作品在展现杀戮瞬间的紧张刺激感觉方面要逊色于原作，但动作的流畅度和图像的细致度等方面都远远凌驾其上，西角深深意识到一个变革的大时代已然迫在眉睫，落伍者必将被无情淘汰。然而西角友宏提案在社内遭遇了包括老上司松下实人在内许多人的强烈反对，因为当时大规模集成电路 LSI 还属于尖端技术，其基板价格动辄数百万日元，在市场动向尚未完全明朗化时就贸然投资可能会酿成严重经营风险。也有相当多同事站在了西角友宏这一边，社内一时形成了两派各执一端，最终由执行常务中西昭雄拍板决定向 Midway 购买一块 8080 基板供西角友宏拆解研究用，以后视市场状况再做进一步打算，这个折中方案暂时平息了纷争。基板运抵 Taito 本社后，西角友宏开始尝试用汇编语言输入程序，现学现卖的他左手拿着十六进制变换表，右手敲打着键盘，即便在出门逛街的时候，他也经常口中喃喃背诵着变换表，最终这些数字排列完全被铭刻在了脑海中。这是一次由零开始的学习之旅，西角足足花了半年多时间，才初步掌握了汇编语言的程序开发技巧。



◀《GUN FIGHT》的游戏画面。

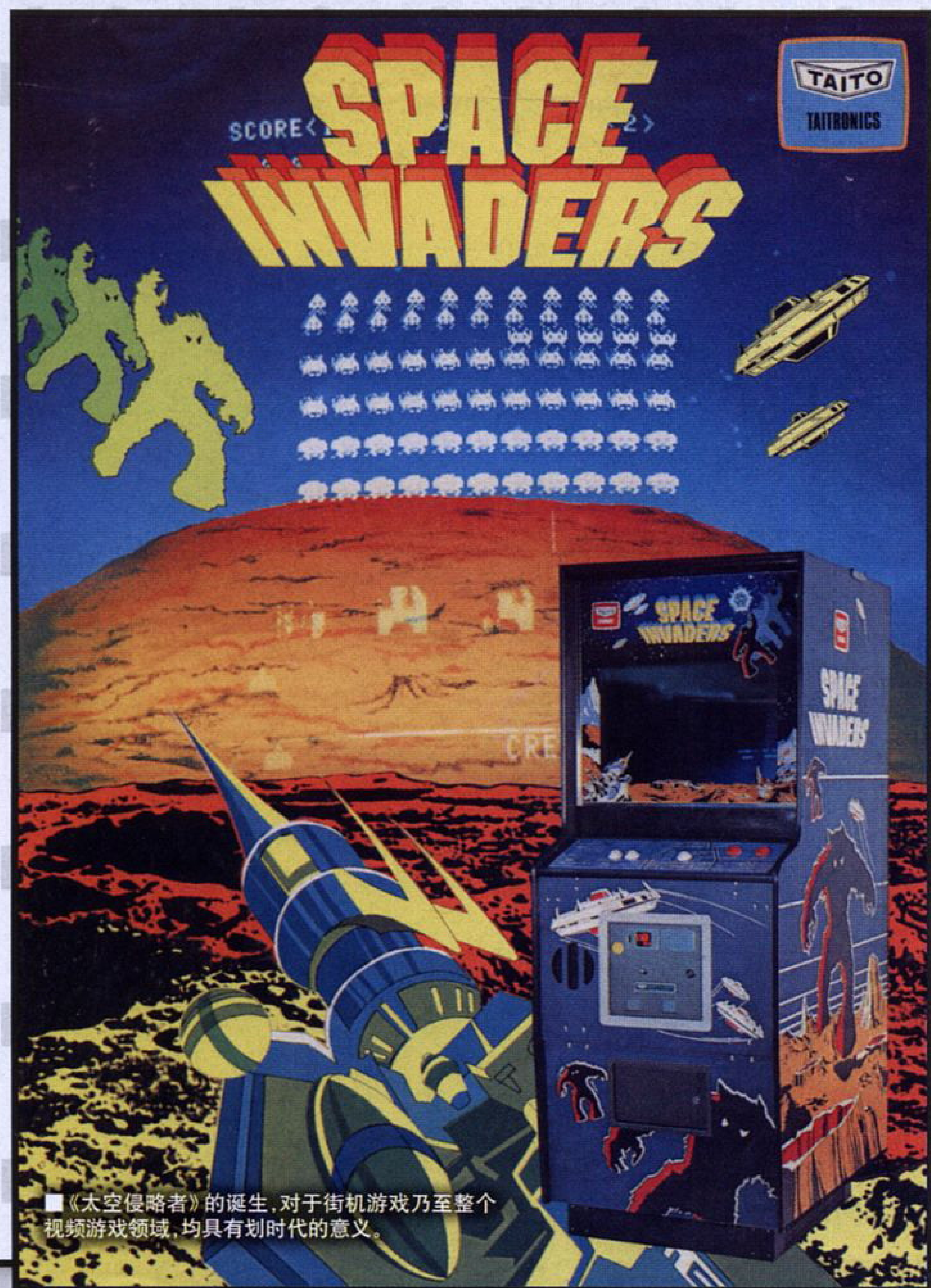
1977 年，中村雅哉设立的中村制作所（Namco）代理引进了《突围》，这款游戏立即在日本全国掀起了一阵流行热潮。和许多殿堂级的游戏开发大师一样，西角友宏曾经对电子游戏毫无兴趣，但就在 Taito 为解析研究用的《突围》机台购入当天，他在工作室里整整熬了一个通宵，平生首次为游戏的乐趣所沉迷。早上一位营业部的同僚见到了面色有些憔悴的西角友宏，半开玩笑地说：“到底怎么回事？是不是输了？”这句话无意间正刺痛了西角的心，向来对专业技术颇为自负的他平生第一次产生了强烈地挫折感，CPU 演算方式所能诠释的动作流畅感和复杂度是过去使用二进制的 TTL 基板竭尽全力也无法实现。《突围》所阐述的创作思路也让西角忽然意识到过去几年里已经不知不觉陷入了创作的误区，他和同事们曾经不惜血本地试图通过提升游戏的画面和音效来增加游戏乐趣，

为了对抗 Taito 和 Midway 的战略联盟，Namco 社长的中村雅哉巧妙利用了市场竞争的合纵连横，与世界最大游戏发行商 Atari 达成了紧密合作协议，并获得了《突围》的日本国内独占代理和改编权利。由于先前《死亡竞赛》（DEATH RACE）根据 1975 年出品的史泰龙同名电影改编，因含有严重暴力不良倾向而遭到美国有关机构的全面查禁风波的原因，日版的《突围》标题被修改成了形象化的《打砖块》（ブロック崩し）。Namco 凭借着《打砖块》的大流行在日本街机业迅速崛起，仅仅用一年多时间，业界就由过去 Taito 和 SEGA 两雄分立转为三

足鼎立。除了正规军 Namco 以外，日本同时期还有许多厂商推出了未经过 Atari 授权许可的“非法商品”，其中京都骨牌老铺任天堂也首次进军街机游戏行业，第一款作品就是模仿《打砖块》的《コンピューターオセロ》，不过任天堂的与众不同之处在于为之独力开发了日本第一块搭载 CPU 的街机基板，并采用流行乐队 GODIEGO 的作品进行配乐，因此其产品的认知度仅次于 Namco 的官方授权版本。

《打砖块》的流行风潮竟让 Taito 陷入了衰退的困境，曾经连续 12 年业绩大幅攀升的该社 1977 年下半年首次出现了营业利润滑坡。为了应对 Namco 咄咄逼人的挑战态势，Taito 迅速调整经营战略，社长米哈伊尔·科根亲赴美国和 Midway 签署了 8080 基板的授权开发合同，两社的新战略合约规定在未来五年内彼此可以无条件获得对方 8080 基板对应软件的独占代理权。作为 Taito 最重要子会社的パシフィック工业，被赋予开发一款 8080 基板用原创作品的使命，而被社长指名承担重任的自然便是才能非凡的西角友宏。

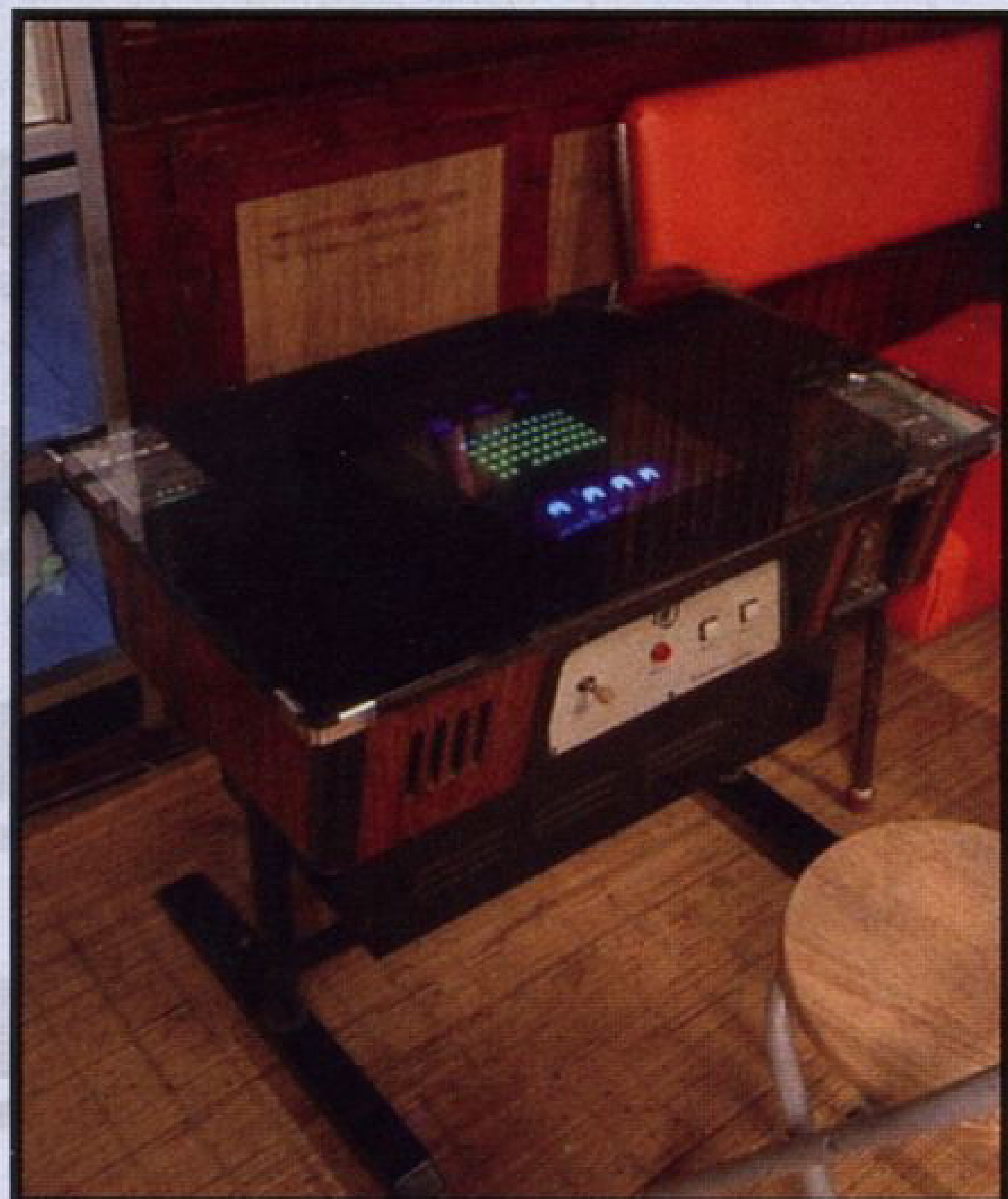
西角友宏原本希望开发一款坦克或飞机为素材的平面射击游戏，最初构想的敌方飞机可以平行穿梭飞行并向下发射炮弹，但 CPU 的处理速度根本无法表现出飞机的速度感。如果把敌人改成坦克的话，坦克只在上方平行移动而不进行直线冲锋式攻击，显然也不符合正常逻辑。西角又打算把敌方设定为人类，营业部同僚又以《死亡竞赛》的反暴力风波为理由加以否决，正当他进退维谷之时，有同事从当时在全球盛况空前的乔治·卢卡斯电影巨作《星球大战》汲取了灵感，提议将“宇宙人”作为假想敌，因而西角把敌人的形象设计成类似大众心目中外星人特征的八爪章鱼。纵 5 横 11 的庞大宇宙人军团缓慢向屏幕下方自军的基地进军，不时还会发射炮弹攻击。由于当时西角友宏自身技术水平和基板处理速度的双重限制，敌人的行动显得非常缓慢滞重，不过聪明的西角却巧妙利用了这一技术缺陷，宇宙人军团越是靠近屏幕下方，其形体会随之越来越庞大，移动速度也会不断加快，而那种一顿一顿的凝滞感反而增加了画面的迫力感。敌人移动速度和己方前沿战地被击中崩溃的细微变化，都是过去二进制的 TTL 基板时代无法实现的技术飞跃。为了避免长时期游戏造成的厌倦感，西角友宏又为游戏增加了趣味性的佐料，作为敌人侦察机出现的 UFO 会按固定的间隔时间快速横穿屏幕，玩家如果及时能将其击落便可获得高分，连续击落更可以得到 HIT 叠加奖励。游戏最初命名为《Space Monster》（太空怪兽），后来西角友宏被告知该名字不幸和本社 1969 年推出的一款热门街机游戏重名，在营业部门建议下改为了《太空侵略者》（Space Invader）。而正当游戏开发即将全面收工之时，北美市场部某人士又指出了严重的语法错误，声言 Invader 结尾必须加上 S 字母，西角为此颇费了一番周章。《太空侵略者》最受欢迎的机台型号也由西角友宏亲自设计，由于游戏时间相对较长，西角独创性地将机台由传统直立型改进设计为平面桌形，玩家可以坐着进行游戏，左右按键的安排设置也经过了再设计。《太空侵略者》的全部开发周期仅为三个多月，大大低于西角友宏本人和本社管理层的预期，但社内对于该游戏市场前景却出现了前所未有地严重分歧。パシフィック工业及其他部门的产品开发人员大多对《太空侵略者》赞不绝口，而本社营业部人员却判断为毫无市场前景。



■《太空侵略者》的诞生，对于街机游戏乃至整个视频游戏领域，均具有划时代的意义。

1978 年 3 月，一年一度的 Taito 新作发表会依例在大阪隆重举行，此番发表会社长米哈伊尔·科根和常务执行董事中西昭雄等高层倾巢出动，中西昭雄在会场高调宣布预定 6 月在东京和大阪两大都市同时举办建社二十五周年大型纪念展会。Taito 在这个主要针对业内的发表会竭尽全力对外宣示其强大的市场影响力，不但海外的 Midway、Gottlieb 等传统合作伙伴携全新商品跨洋来会，Taito 还努力争取到任天堂以盟友身分参展，素来神龙见首不见尾的任天堂社长山内溥在常务驹井德造陪同下露面出席，他即席宣布自社的人气作品《コンピューターオセロ》及后续作品将与 Taito 进行全面业务提携。日本第一款原创 CPU 制御基板用游戏《太空侵略者》在这次发表会仅仅充当了不起眼的配角身分（注 6：任天堂的《コンピューターオセロ》虽然比《太空侵略者》更早使用 CPU 处理技术，但其游戏内容借鉴自《打砖块》，因而被今人所忽略），被 Taito 市场部门视为战略商品的是由 Midway 授权代理的《蓝鲨》（BLUE SHARK），这也是采用 8080 基板开发的第一款彩色街机游戏，同屏幕最多可显示 4 种颜色。居于稍次地位的是 Taito 本社开发的打砖块游戏改版《打砖块 TT》（《ブロック崩し TT》）和任天堂的《コンピューターオセロ》。来自日本各地的街机经营者对于《太空侵略者》的评价大致和 Taito 市场部相同，普遍认为游戏难度过高难以被大众接受。自射击类电子游戏诞生以来，其设计思想一直延续着在规定时间内命中目标的套路，而《太空侵略者》的敌人角色不但会运动前进，甚至还能主动向我方基地发动猛烈攻击，这在当时确实算是惊世骇俗的创新设计。汇总了各方面的反馈意见后，Taito 经营层对《太空侵略者》的市场前景作出了悲观判断，市场营业部为防止大量积压库存，遂将《蓝鲨》和《太空侵略者》两款游戏以 4 : 1 的比率强制搭配出货。

《太空侵略者》于 1978 年 7 月正式出货，仅仅过了不到一个月，市场的反响令 Taito 营业部大跌眼镜。各地订购机台的定单如雪片般飞来，甚至有人不远千里从北海道赶来索要货品，《蓝鲨》和《太空侵略者》的配货比率由 4 : 1 改为 1 : 4，最终前者被停止出货。最初版本的《太空侵略者》采用了普通的直立型街机筐体（UPRIGHT 筐体），西角友宏发现仰视角并不适合该游戏，而且玩家的续币率非常高，长期站立很容易产生疲劳感，于是又亲自设计了桌面型筐体，并随同发售了《太空侵略者第二版》（Space Invaders PART II）。《太空侵略者第二版》据说也是世界上第一款确立了片头动画概念的游戏作品，当“INSERT CCOIN”英文字样浮现后，宇宙侵略者突然从画面下方出现并用光线炮将字母 C 打碎。紧接着巨大的“PLAY”字样出现，不过西角特意将字母“Y”倒置，一群侵略者立即把错误的字母搬走，旋即又运来正确的字母。西角友宏又在《太空侵略者第二版》增添了积分模式，该模式对于街机游戏的发展无疑有着里程碑式的进步意义。《太空侵略者第二版》以 24 小时为循环，每天自动排列出游戏得点积分的排行榜，最高分记录的显示模式大大激发了玩家的挑战意识。《太空侵略者第二版》应该算是迄今为止最成功的一次游戏改版，桌面型迷你筐体的设计使之得以迅速进入遍布日本街头巷尾的茶店和咖啡屋，由此完全激活了消费市场。1979 年 9 月，《太空侵略者》达到了空前的鼎盛时期，根据警视厅的调查报告显示，该时期日本全国 TV 输出方式的街机市场保有规模约 28 万台，其中“《太空侵略者》系列”产品就占有 23 万台（桌面型版本约 20 万台），完全呈现空前绝后的市场独占景象。1979 年，Taito 的年营业额达到了 762 亿日元，比前一年增长了



600%，其营业收入约91%来自于“《太空侵略者》系列”产品，该社一举成为全球最大的街机游戏发行商（同年度日本第二大街机厂商SEGA的营业收入仅103亿日元）。

1979年6月，Taito在东京都歌舞伎町设立了全日本最大规模的街机游乐场“LUNA PARK”，场内设置了上百台《太空侵略者》筐体，每日营收高达数百万日元之巨。

◀桌面型迷你框体的设计非常成功，让《太空侵略者》的市场占有略不断扩大。

《太空侵略者》是迄今为止惟一一款引发了全球性社会效应的游戏。从1978年末开始，日本各地陆续出现了名为“侵略者小屋”（Invader House）的游戏专营店，这些店家只经营《太空侵略者》相关的游戏。不久以后，在日本各地的公共娱乐场所如果不设置《太空侵略者》的话生意就会大受影响，于是又不断涌现出侵略者茶屋、侵略者居酒屋、侵略者XX……更有甚者，不少商家索性放弃了苦心经营多年的主业，完全做起了《太空侵略者》的生意。面对突如其来的流行风暴，传统媒体也起到推波助澜的作用，类似某地Taito运营街机中心凭借《太空侵略者》创造日营业额50万日元记录之类新闻报道总是让大多数怀有发财梦的小人物们心痒难搔，其中也包括了后来创立了Capcom的大阪建筑包工头迁本宪三。根据《读卖新闻》东京版的专题调查报道称，《太空侵略者》所带动的国内娱乐消费市场总规模超过了800亿日元，并有望迅速突破千亿大关。根据Taito事后的统计数据显示，该社在最初两年内即生产制造了约30万台“《太空侵略者》系列”街机筐体，仍然无法完全满足市场的需求，Taito不得不向新日本企画（SNK）、I・P・M（IREM）、JATRE、SAMMY和LOGITEC等五社发放授权生产许可，五社也累计出品了约15万台筐体。除此之外，《太空侵略者》的流行令逐利者纷涌而来，任天堂和SEGA等后来名动四方的厂商也相继推出了标题以SPACE开头的游戏分一杯羹，此类亚流作品的市场规模也有近20万台规模，参与厂商达80家。另外根据警视厅调查报告称，完全属于非法盗版生产的《太空侵略者》市场保有量也大致和上述正规渠道相仿。即使在游戏产业高度繁荣的今天，一款百万级的家庭用游戏已足以令世人瞩目，而一款拥有百万级规模的街机游戏，则完全可以用空前绝后来形容！

《太空侵略者》的大流行造成了日本国内100元面值货币的短缺现象。根据通产省的记录，一般只有在夏休或新年等年节时期才会增加硬币生产量，但1979年至1980年两年间在非重要节庆日的月份，日本各地都相继出现了硬币短缺情况，政府不得不临时大量追加生产。由于长期搬运沉重的货币装运袋，腰肌劳损成为了Taito等街机从业者的职业病。为了解决员工过劳伤损问题，Taito子会社パシフィック工业协同三菱重工研发了货车尾部的自动升降装置，该装置成为现今大型货运车同类装置的鼻祖，而Taito社长米哈伊尔・科根却以“为后世做贡献”为理由放弃了专利申请权利。银行最初只使用客货两用轻便车装载货币袋，后来不得不改用4吨级大货车，但还是经常会发生货车悬架被过重的货币袋压折变形的事故。《太空侵略者》流行风暴还波及到了其他产业领域。东芝EMI推出了标题为《DISK：Space Invaders》成为年度最畅销的迪斯科舞音乐大碟，而一部名为《游戏厅之岚》的连载漫画也因为描述了真实的社会风貌而获得绝高人气。至于《太空侵略者》相关的授权和非授权商品则多达上千种。报纸、周刊和电台等传统媒体也竞相报导《太空侵略者》的流行风潮，电子游戏产业因此由过去的边缘文化而登得大堂。

1980年，《华尔街日报》以“电子游戏侵略国民”（Video Games Invader People）为标题在醒目版面报道了《太空侵略者》进入美国市场后引发的轰动效应。Midway于1979年末独占代理了《太空侵略者》在北美地区的发行权，该筐体推出仅一个月累计营业收入即达到了850万美元，创造了美国街机游戏筐体月平均收入1700美元的最高记录，Midway遂竭尽全力追加生产，最终《太空侵略者》在北美累计出荷了73000块基板。Atari的总裁诺兰・布什耐尔也清楚觉察到了《太空侵略者》的巨大影响力，耗费重金从Taito手中购买了其家庭用TV游戏主机VCS（Video Computer System后改名Atari 2600）的移植开发权，VCS版《太空侵略者》的累计销量突破了500万套，成为该主机初期普及阶段最为重要的杀手级软件。



■《太空侵略者》引发的诸多社会现象在现在看来有些不可想像。

《太空侵略者》对于电子游戏产业的巨大推动作用至今依然没有任何一款游戏可以比拟。为了应对空前庞大的市场需求，Taito等厂商为了采购大规模集成电路以及相关零部件四处奔走，由此更进一步推动了电子产业的现代化。《太空侵略者》所引发的各种社会问题也引起了日本政府的高度重视，加速其制定相关法律的步伐，从而确保了行业健全发展的基础。1980年，面对层出不穷的《太空侵略者》非法盗版问题，Taito商品部长岛田信幸在代表日本街机行业的从业者团体——全日本游园协会（JAA）的高层会议上大声疾呼：“非法盗版物已经成为影响产业健全化发展的最大毒瘤，如果现在没有勇气去彻底根除的话，未来将一片黑暗……”在岛田的积极奔走呼吁下，日本政府终于在数年后将电子游戏列入了著作权保护法的范畴内，可惜他本人并没有能够看到理想实现的那一天，便于1981年4月不幸因积劳成疾而病逝，年仅50岁。《太空侵略者》的空前流行也造成了许多不良后果，当时遍布日本各地的“侵略者小屋”成为了藏污纳垢之地，许多青少年夜不归宿整日出没其中，学业和工作因此荒废。有鉴于此，日本法务省于1984年推出了著名的“改善风俗营业法案”，针对街机营业场所制定了严格的管理条例，该法案也成为了电子游戏产业化的重要保障。

或许回头审视，我们无法从《太空侵略者》那已显得非常粗陋的游戏画面中获悉其当初风靡全球的真正根源，日本著名的游戏业界人冈宫宽学生时代曾经撰文将之归结为“醍醐味”（だいごみ），看似平凡无奇的画面中蕴涵着丰富的游戏性，犹如美味的醇酒般令人欲罢不能。

也正因为伟大的《太空侵略者》，“醍醐味”成为了后来日本国内专业媒体用来鼓吹游戏性的代名词……

（未完待续……）

文 清国倾城 编 星夜 美编 NINA

书写历史

欧美游戏杂志业的沉浮

自从 2005 年以来，网络成为次世代主机的主旋律，游戏产业的规模不断膨胀，美国游戏业规模在 4 年内从 100 亿美元增长到 200 亿美元，但并非整个游戏产业链都随之发展。由于网络的冲击，游戏杂志行业深受重伤，曾辉煌一时的《OPM》、《EGM》等杂志陆续停刊。欧美的游戏网站发展迅猛，在 E3 会场，你会看到 IGN、GameSpot 等网站投资百万美元建设直播间、动用最高级的直播设备进行新闻发布会的网络直播，GameTrailers、YouTube 等网站让你可以看到所有游戏的最新视频，速度与多媒体综合应用的优势让网络成为游戏传媒的主流，纸媒甚至文字报道本身都已无法适应玩家对信息的全方位需求。

但游戏杂志仍然保留自己的一片天下，就像报纸在短期内不可能被网络取代，纸上阅读的独有乐趣让游戏杂志在网络最发达的美国仍然拥有最大的市场。《Game Informer》在 2008 年末以 350 万本的发行量超越《时代》杂志，在全美杂志发行量排行榜中排名第 12。如果你想第一时间知道《GTA》、《光环》、《战神》等超大作的最新情报，只能订阅《Game Informer》等游戏杂志，因为就像日本的《FAMI 通》一样，超大作的第一手资讯往往是先交给杂志。因此，在网络日益强大、多本杂志相继停刊的背景中，欧美游戏行业也出现了一些积极的现象，除了《Game Informer》发行量以年均 20% 以上的速度猛增外，英国的 Future 出版集团也在不断膨胀。《Game Informer》主编 Andy McNamara 说：“网络改变了世界，也改变了杂志——它为杂志赋予了进化的动力！”

游戏杂志的初生与灭亡

街机是游戏产业的起源，也是游戏杂志的起源。1971 年，世界第一台街机《Computer Space》诞生于圣何塞，但当地著名的 IT 报纸《圣何塞水银新闻》对这划时代的发明只字未提，在当地的所有报纸上都找不到关于它的只言片语，而在视频游戏这个词汇都还没诞生的当时自然也不会有游戏杂志的存在。不过至少有一位记者注意到了这种新生事物。

老牌街机杂志《RePlay》的出版商 Eddie Adlum 当时在一个游乐设备展中发现了《Computer Space》，这种与弹珠机完全不同的产品让 Adlum 极为好奇——在游乐器中竟然可以装上电视机？当时在《Cashbox》杂志当编辑的 Eddie Adlum 于是为它写了一小篇报道。虽然并未引起反响，街机这种新鲜玩意儿已经进入了 Aldum 的雷达。次年 3 月，雅达利公司推出《PONG》，一时成为社会现象，大批游乐器制造商开始跟风生产类似于《PONG》的街机，街机逐渐成为一个新兴产业。Adlum 意识到新商机的出现，1975 年 10 月，他编写了历史上第一本游戏杂志——《RePlay》。

1978 年，一款从日本舶来的游戏在美国创造了街机游戏的黄金时代。Adlum 将《太空侵略者》之前的街机游戏称为“小打小闹”，只有在《太空侵略者》之后，街机时代才算是真正到来了。根据《时代》杂志报道，1980 年美国人在街机厅中玩游戏的时间总共加起来相当于 7.5 万年。电影公司推出了诸如《电子世界争霸战》、《摇杆》等影片试图引起玩家的注意，吃豆人的形象出现在各种主流杂志中。这时人们才知道在街机产业中，已经有一些用于街机厅中内部交流的杂志。

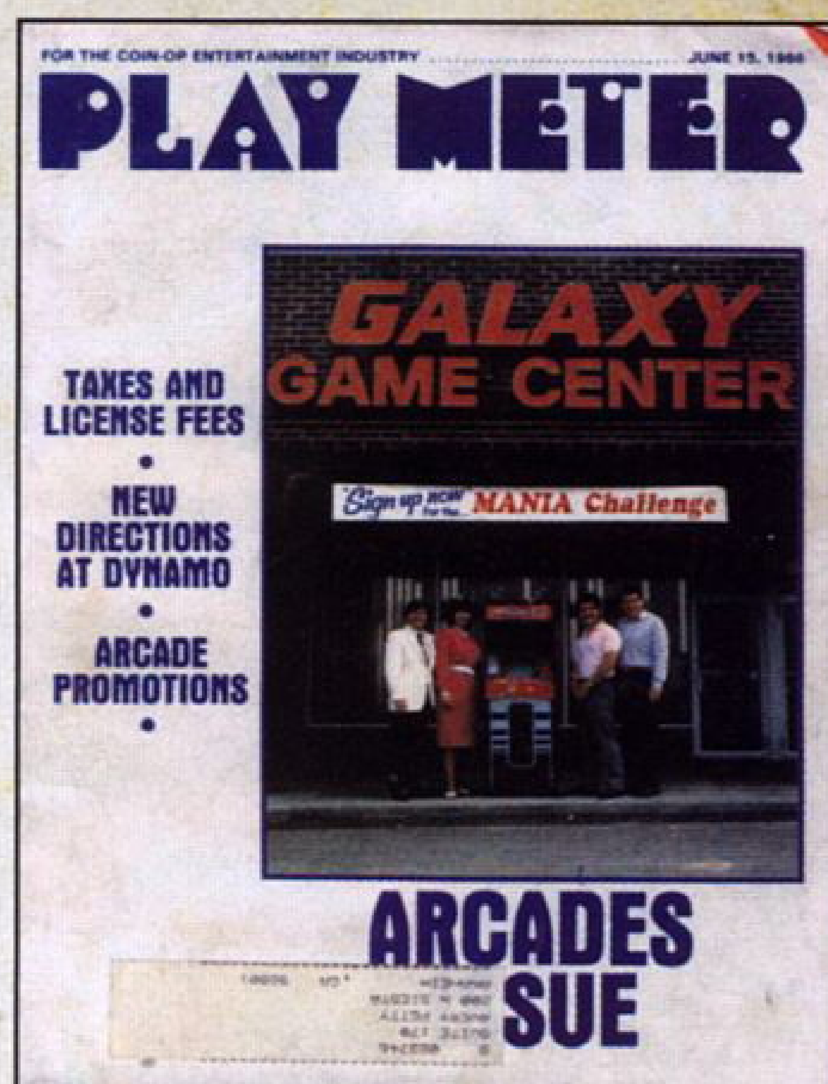
Aldum 回忆说：“那时有相当多的游戏杂志，我记得有次去新奥尔良的一个展会，有好几张桌子上摆放了各种杂志，不管是专门的游戏杂志还是有游戏板块的其他杂志，粗略估算下来大概有 25 种。”但是最著名的三本街机杂志是《RePlay》、《Play Meter》和《Vending Times》，都是面向街机店流通的广告刊，每次在街机展中都会看到他们的身影。除了这三本杂志外，其余游戏杂志大多来得快去得也快，还没让人记住名字就已匆匆消失。

由于是面向业内流通的杂志，这些早期游戏杂志普通玩家无缘得见，只有雅达利崛起后，真正面向玩家的电视游戏杂志开始出现。先是 GQ 公司从 1975 年开始在其面向普通读者的杂志中开设了“视觉效果”专栏，从技术角度介绍刚刚出现的视频游戏。该专栏作者 Roger Sharpe 说：“我们是最早介绍游戏机的量产型刊物。”

在游戏杂志和游戏专栏出现的同时，也涌现了一些专业的游戏写手，三位先锋分别是 Arnie Katz、Bill Kunkel 和 Joyce Worley，根据他们的名字缩写，这三人组合称“KKW”。Katz 回忆说：“我从 1978 年开始专职写游戏稿，我过去一直在街机厅和家中玩游戏，但直到雅达利 2600 和奥德赛二代发售后，才促使我行动起来。我开始写游戏专栏，当时负责的编辑是 Bruce Apar，他聘用我写普通的电视专栏和游戏评测专栏。”最初 Katz 面临的问题是没有足够的游戏可写，因为最初没有第三方游戏公司的概念，雅达利是惟一一家制作游戏软件的公司。不久，从雅达利脱离出来的 Activision 开始以旺盛的创作力接连开发了多款高质量游戏，IMAGIC 等其他第三方也陆续成立。

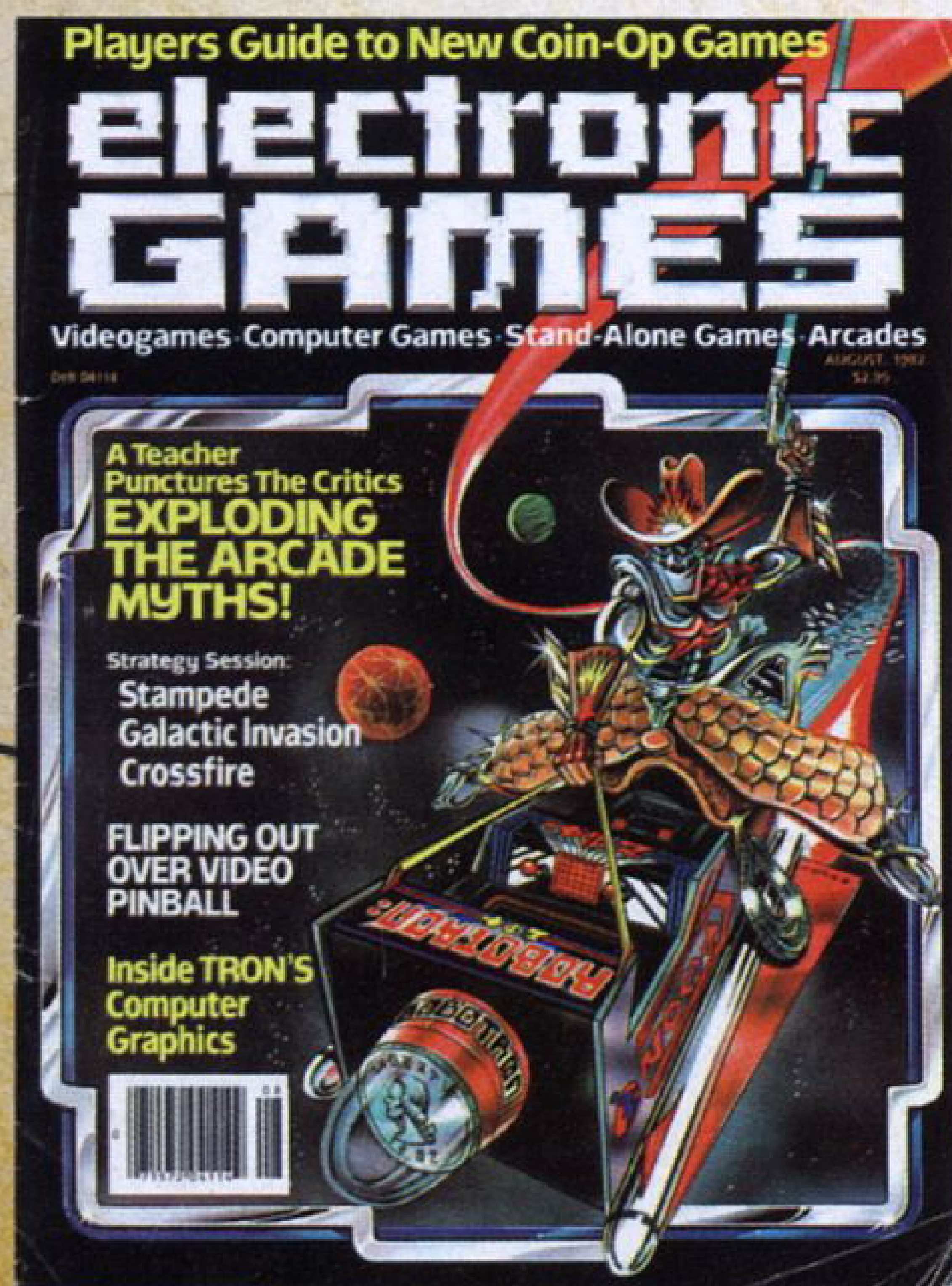
1981 年夏季，Katz 与他的伙伴找到了 Jay Rosenthal，这位杂志出版商人在他们的说服下同意推出一本专业游戏杂志——世界第一本电视游戏杂志《电子游戏》(Electronic Games) 就此诞生。Katz 担任主编，Bill 为执行编辑，Joyce 为编辑主管。

1981 年美国游戏市场已经有相当可观的规模，雅达利 2600 的玩家超过千万，《电子游戏》作为玩家获取新游戏信息的惟一渠道，自然一炮而红。Jay 原本只打算以季刊的形式发行，由于市场反响强烈，第三期时改为双月刊，到了第四期干脆改成了月刊。紧接着，《视频游戏》(VideoGames)、《Joystik》等杂志陆续出现。《视频游戏》的第一位编辑叫 Steve Bloom，与 KKW 小组一样，他也是一位土生土长的纽约人，在成为《视频游戏》编辑之前，曾经写了一本游戏书《Video Invaders》，这也是最早的游戏书籍之一，他将游戏视为流行文化的延伸。在 Bloom 之后，GQ 的专栏作家 Roger Sharpe 也加入了《视频游戏》杂志。Sharpe 曾是 Katz 的自由撰稿人，在他成为《视频游戏》主力编辑后，仍然偶尔为《电子游戏》杂志撰稿，只不过换了个笔名叫 Jay Carter。Sharpe 说：“我一点都不觉得和他们是竞争对手，我相信世界足以同时容纳我们彼此。”

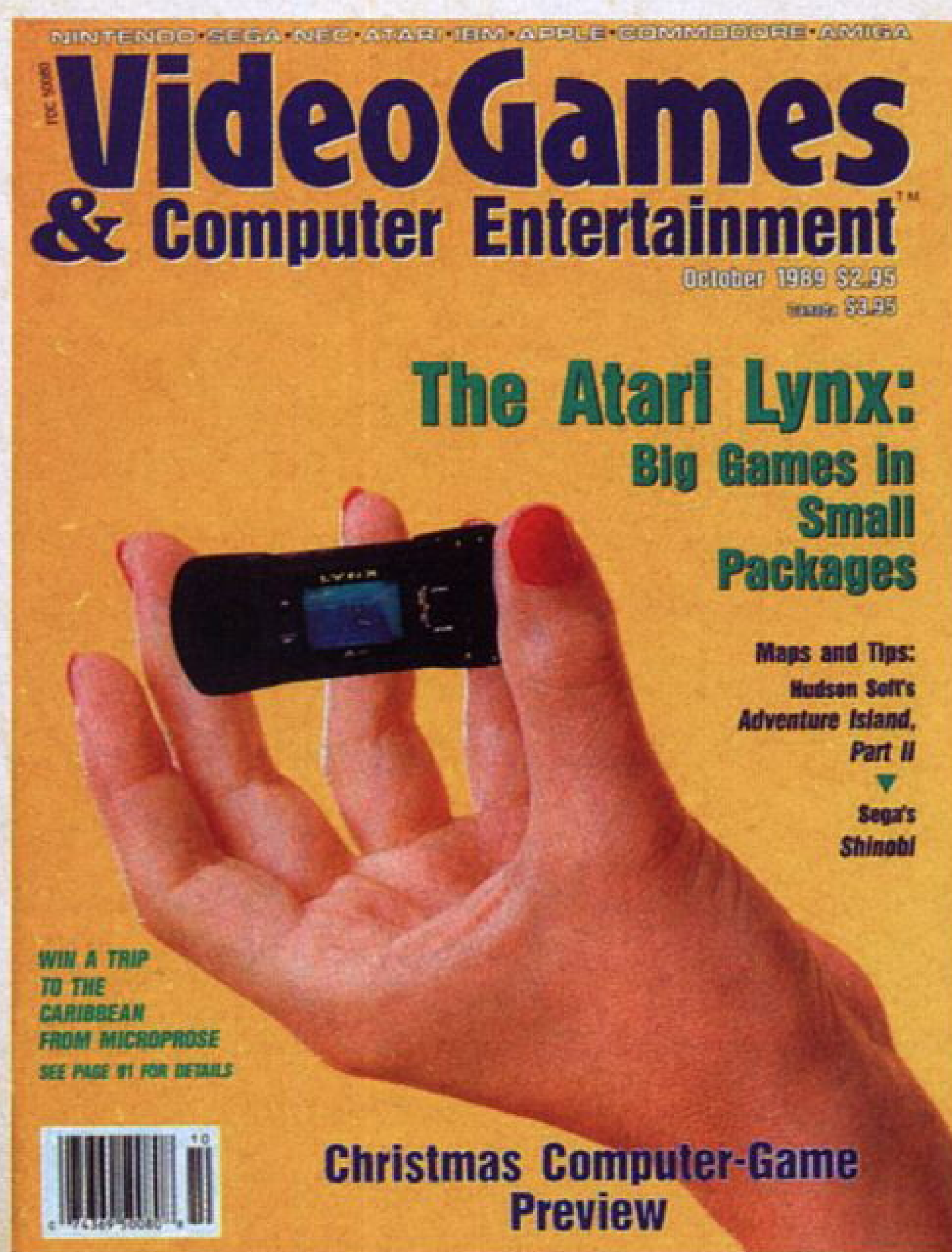


▲与《RePlay》一样古老的游戏杂志《Play Meter》，同样仍未消亡。

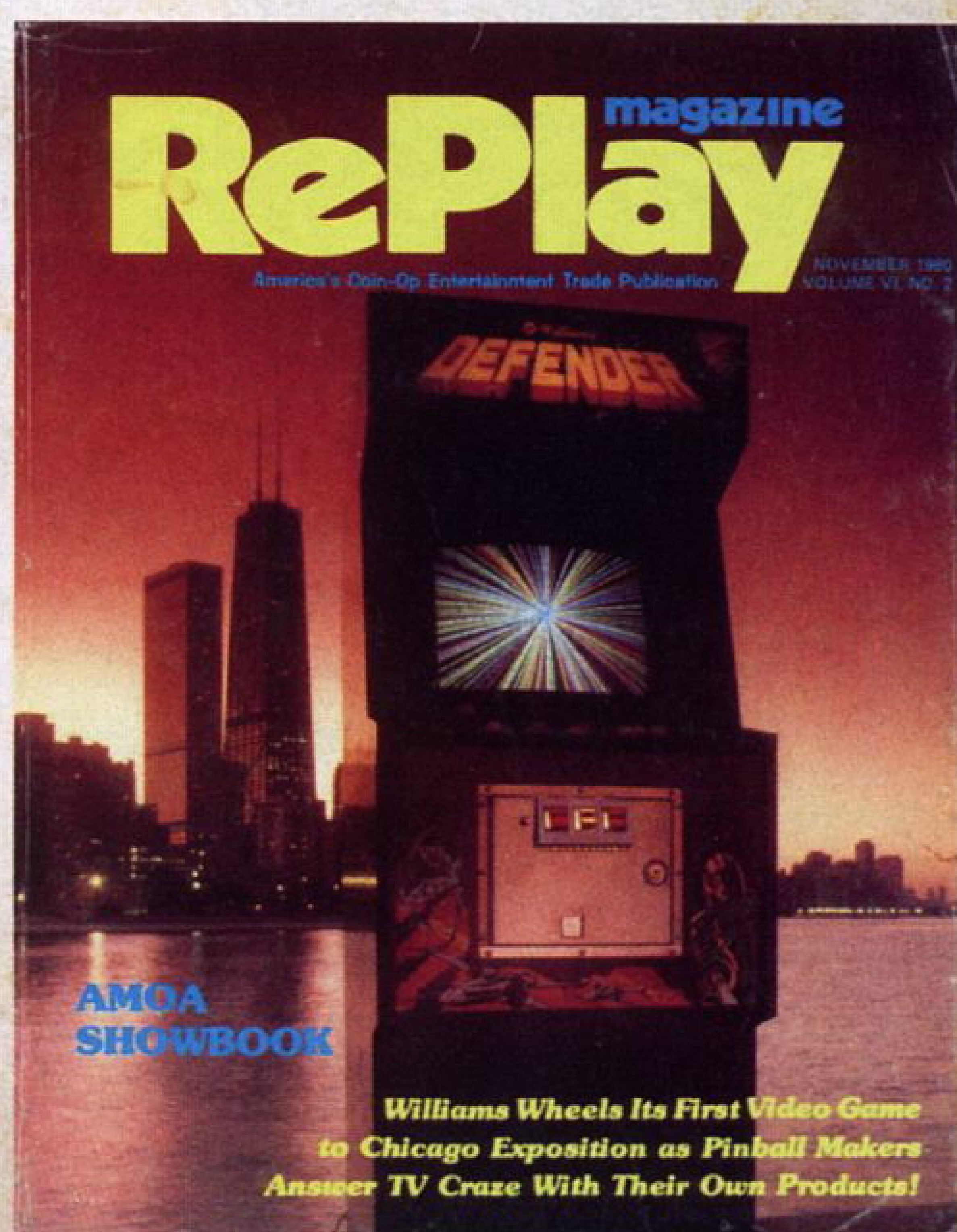
这是游戏传媒业的启蒙时期，如今被欧美玩家们挂在嘴上的一些专用游戏词汇都是由这个时代的编辑们创造而来，例如“beat 'em up”(打斗游戏)、“shoot 'em up”



▲世界第一本电视游戏杂志《电子游戏》。



▲美国游戏产业重生后诞生的《视频游戏与电脑娱乐》。



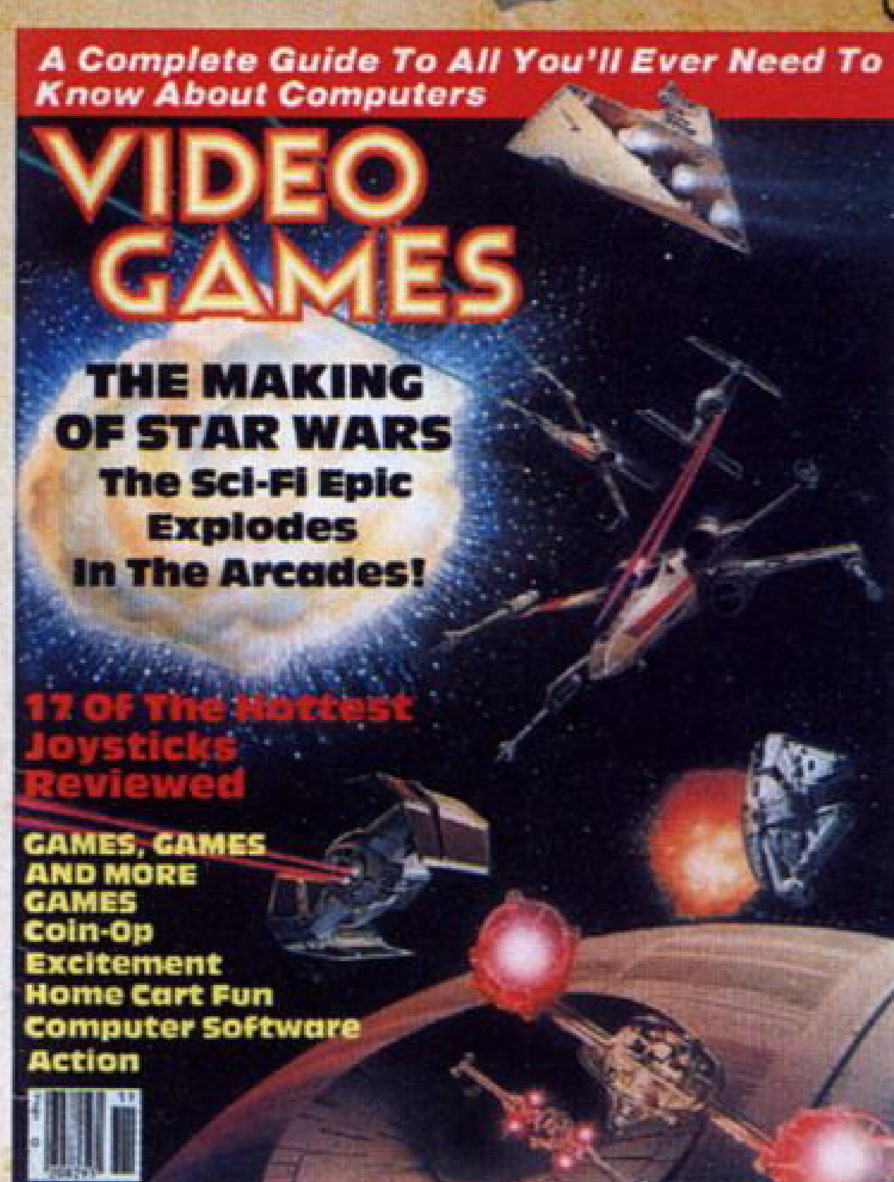
▲世界上最古老的游戏杂志《RePlay》，至今仍活跃于欧美街机业。

（射击游戏）等等。Sharpe 回忆说，那是游戏产业“少不更事”的年代。这个年代在雅达利的彻底崩溃中结束，美泰玩具、Coleco 等第一代主机厂商也接连退出市场，《电子游戏》、《视频游戏》和《Joystick》杂志随之消失。Roger Sharpe 离开了游戏杂志行业，但并没有离开游戏业，他被老牌游戏厂商 Midway 招募，至今仍在游戏产业活跃。Katz 说，他曾经预感到游戏产业可能会有灭顶之灾，他也看到了 Commodore 等电脑公司的崛起，曾经尝试过向电脑游戏杂志转型，“不幸的是，我们的出版公司不想把电脑游戏软件作为杂志的焦点。”

在 ATARI SHOCK 中，第一代游戏杂志集体灭亡，除了街机杂志外，在美国没有任何一本电视游戏杂志能幸免于难。

游戏杂志的兴衰与游戏产业同步，在雅达利倒下之后，任天堂的崛起将美国游戏杂志市场重新激活。但这时的美国游戏市场已经是日本人的天下，不仅主机市场被任天堂垄断，游戏软件也都是任天堂和 Namco、Konami 等日本公司垄断，雅达利仍然苟延残喘，但已毫无影响，Activision 仍在，但已经转型为电脑游戏厂商。KKW 三人组感觉到游戏市场的复苏，他们找到 ANALOG 出版商 Lee Pappas，提出创造一本名为《视频游戏与电脑娱乐》（VideoGames & Computer Entertainment）的杂志。不过首期《VG&CE》的实际编辑者并非 KKW 三人组，而是新招募的一个狂热玩家 Andy Eddy。Eddy 没有编辑经验，之前是康涅狄格一家有线电视公司的员工，他是当地街机厅小有名气的高手，知名街机游戏《Battlezone》的两度记录保持者。

其他游戏杂志也陆续在市面上出现，到 1989 年，如今广为人知的《GamePro》、《EGM》等杂志开始登场，不过当时他们只不过是与《VG&CE》同一级别的小众向游戏杂志，真正的巨鳄来自日本……在任天堂的时代里，游戏杂志也是任天堂的天下！



▲早期与《电子游戏》杂志并称的《视频游戏》杂志。

难以突破的巅峰记录
——《Nitendo Power》的无敌威力



▲《Nintendo Power》杂志的前身《Nintendo Fun Club News》。

1988 年，FC 已经势不可挡地占领了美国游戏市场。为了提高玩家的忠诚度，同时向玩家传递最新游戏信息，任天堂创造了一个“Nintendo Fun Club”，到 1987 年末，该俱乐部的会员数已经超过 100 万，而且仍在以惊人的速度不断增加。当时的美国任天堂总裁荒川实决定为这些会员打造一本游戏杂志。在集思广益之后，任天堂决定将杂志定名为《Nintendo Power》。

在当时，整个游戏产业的规则由任天堂说了算，任天堂不仅控制了第三方和零售渠道，还打算控制舆论。因此荒川实决定由任天堂独立出版发行《Nintendo Power》。当时荒川实的一个下属自作聪明地找了家咨询公司，付出了不菲的咨询费，做了一份关于杂志运营各种细节的以及费用的详细报告，当他兴冲冲地把报告交给荒川实时，却被这位勃然大怒的山内溥女婿一把扔到了垃圾桶里：“我们要做的是把杂志免费送给俱乐部会员！”有人提出异议——这样会让任天堂损失 1000 万美元，荒川实不以为然地挥挥手——如果能够引导数百万读者购买任天堂的游戏，这 1000 万美元简直不值一提！

荒川实的灵感源自环球电影公司发行的电影杂志《首映》，这本发行量巨大的杂志成为环球宣传新片最好的渠道。在《Nintendo Power》之前，任天堂也有一本面向“Fun Club”的会员小别册，不过内容非常简单，相当于超市的货品宣传单。这本《Nintendo Fun Club News》于 1987 年春季创刊，刚开始只有 12 页，黑白印刷，而且是一个季刊，到冬季时变成了 32 页全彩。任天堂决定把《Nintendo Power》做成双月刊，而且要成为有史以来最精彩的游戏杂志，“Fun Club”会长 Howard Philips 亲自挂帅，不仅参与内容制作，而且为杂志设计了一个吉祥物——电玩小子 Nester（名字中的前 3 个字母为美版 FC 名称 NES）。

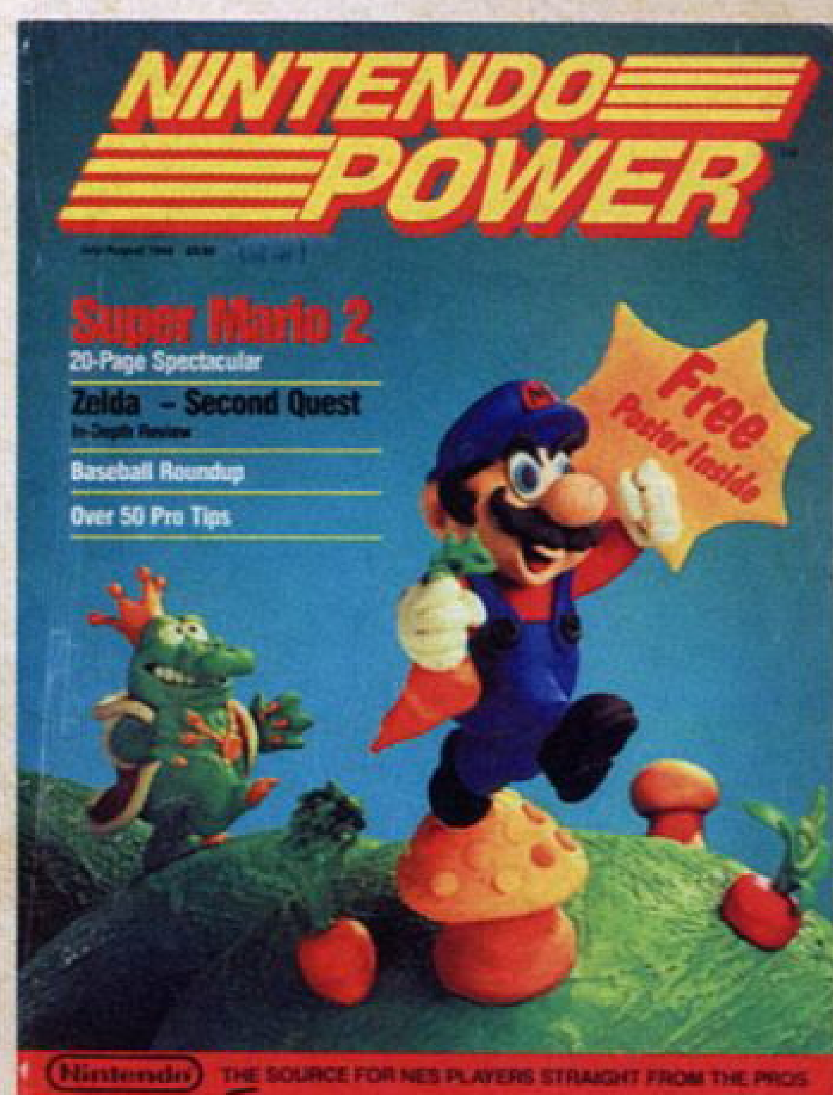
在《Nintendo Power》的诞生中，还有一个不得不提的名字是 Gail Tilden。Gail Tilden 是美国任天堂的元老之一，参与了 1985 年美版 FC 在纽约的首发计划，是荒川实最信任的女将。荒川实认为漂亮能干的 Tilden 是负责《Nintendo Power》的最佳人选，但当时她刚产下一子，正准备从此过上家庭主妇的生活。为了说服 Tilden 重新出山，荒川实带着妻子山内洋子拜访了 Tilden。这次洋子充当了说客，她说现在任天堂都快全是男人了，“你应该帮我们女人挣回点面子！”

就这样，Philips 负责内容，Tilden 负责商业运营，《Nintendo Power》终于诞生了。可能是因为 Tilden 作为女性的细腻审美需求，《Nintendo Power》是一本以排版至上、内容第二为宗旨的杂志。杂志制作流程也是与众不同。通常游戏杂志是先写内容，再根据文章进行排版，而《Nintendo Power》是由美编先将版面设计好，再由作者根据版面填写内容。因此在杂志中可以看到很多页面都是在做好的图片和版面中添加规定好字数的文本框，而不是在大段的文字中间穿插图片。在绝大多数游戏杂志版面都很业余简陋的当时，《Nintendo Power》简直就像一本艺术品。

任天堂一出手，果然非同小可，《Nintendo Power》第一期的发行量就达到了 360 万本，除了免费赠阅的“Fun Club”成员之外，另外还有大约三分之一的读者为付费订阅（每年 15 美元）。这让《Nintendo Power》在诞生之日便已成为全美发行量最大的儿童类杂志。

除了宣传新作外，《Nintendo Power》的另外一个使命是建立一个任天堂与读者之间的交流平台。在第一期杂志中就有一个调查板块，用于调查读者的兴趣爱好，参与的读者可以获得奖品。这些调查结果可以让任天堂获得对于玩家喜好的最直观的调查报告，便于今后针对玩家的口味开发游戏。

由于拥有数百万的“Fun Club”会员为基础，加上任天堂的发行实力，在 1990 年，《Nintendo Power》的发行量一度突破 600 万！这是古往今来从未被打破的游戏杂志发行量记录。在整个 90 年代，虽然《EGM》的名声最响亮，但论发行量没有任何一本杂志能与《Nintendo Power》媲美。《Game Informer》主编 Andy McNamara



▲《Nintendo Power》杂志创刊号封面。

说："任天堂从不公布他们的发行量数据，但我想所有人都知道《Nintendo Power》才是发行量最大的杂志。"远在京都的老社长山内溥也注意到《Nintendo Power》的威力，特别从日本派出一家发行公司与美方合作，提高杂志的内容与版面设计质量，并要求从公司内部选拔游戏高手为杂志撰文。任天堂也曾经尝试将杂志与游戏捆绑促销。任天堂曾经在美国代理发行《勇者斗恶龙》，可惜由于文化差异，该作销量惨淡，大批卡带积压在仓库中。任天堂的销售人员灵机一转，决定向每个初次订阅《Nintendo Power》的新读者免费赠送一套《勇者斗恶龙》，这样库存的卡带很快被消化，还为《Nintendo Power》增添了不少新读者。

Tilden 外表美丽，经营手段却相当狠辣。可能是习惯了当时任天堂的独断作风，Tilden 认为应该通过排挤对手的方式进一步提高《Nintendo Power》的发行量。她要求所有由任天堂发行的游戏（以及部分第三方游戏）都要把初期独家报道权交给《Nintendo Power》。在任天堂占领了 90% 市场份额的当时，满足了任天堂的玩家就意味着掌握了市场。有任天堂官方背景以及大作独家报道权的《Nintendo Power》无疑是玩家的不二之选。

直到 1992 年，MD 在美国的市场份额开始超越 SFC，《Nintendo Power》对游戏杂志市场近乎垄断的地位才开始逐渐丧失，为其他杂志留下了生存空间。不过《Nintendo Power》仍然在十余年的时间里保持发行量冠军。即使是在任天堂大势已去的 N64 时代，《Nintendo Power》依然地位非凡。不过进入 21 世纪后，任天堂对《Nintendo Power》早已没有了当初的热忱，而 NGC 时代更是任天堂家用机事业在美国的最低谷。《Nintendo Power》虽然仍是发行量最高的主机专门志，但与《Game Informer》这样的跨平台杂志相比差距越拉越大。之后虽然 NDS 与 Wii 让任天堂再次恢复了往年的风光，但核心玩家却在流失，《Nintendo Power》发行量也不断降低。2007 年 9 月 19 日，任天堂正式宣布将《Nintendo Power》转卖给 Future 出版集团。





▲就当时而言，《Nintendo Power》杂志的排版精美程度远高于其他游戏杂志，官方提供的攻略图也是其他杂志无法比拟的优势。

老玩家的圣经

——《EGM》的个性风华

2009 年初，《EGM》杂志停刊时曾让欧美的无数老玩家们为之唏嘘感叹，可以毫不夸张地说，对于欧美游戏传媒业，这是一个时代的结束。即使是《EGM》的竞争对手也为它的陨落而感伤，IGN 网站就在该杂志停刊后专门制作了一个专题，表达对它的尊敬。IGN 编辑 Philip Kollar 说："《电子游戏月刊》虽然是我们的竞争对手，但不可否认，它对游戏产业的绝大多数人都有巨大的影响力。你们所喜欢的任何一位 IGN 编辑都是它的忠实读者。"

《EGM》不是资历最老的游戏杂志，却绝对是美国最受老玩家尊敬的杂志，因为它代表了网络时代之前美国游戏杂志行业的盛世。《EGM》能够成为美国核心玩家的圣经，也许是因为在它的体内流淌着狂热核心玩家的血统。

上世纪 80 年代末，中学辍学生 Steve Harris 有一个理想——他要为所有游戏狂热爱好者们创造一本杂志！这位因迷恋游戏而辍学的少年是 80 年代初美国最著名的游戏高手之一，他组建了美国 Twin Galaxies 街机游戏国家队，1983 年他带领自己的团队参加了全美游戏大赛，ABC 电视台转播了比赛实况。通过各种比赛积累了还算可观的奖金之后，Harris 于 1987 年创办了《电子游戏玩家》（Electronic Game Player）杂志。缺乏社会经验和商业网络的 Harris 用他的一腔热忱自己编辑和发行《电子游戏玩家》，然而苦苦支撑 4 期之后终于暂时停刊。不过这本内容丰富精彩的杂志引起了一些出版界人士的注意，芝加哥小出版商 Sendai 的 Harvey Wasserman 联系了 Harris，愿意为他提供 7 万美元的资金，他将杂志改版后更名为《电子游戏月刊》。这本杂志的创刊号赠送了游戏秘技别册，受到读者强烈反响，首期发行量竟然就超过了 10 万本（其中 6 万本批发给了 Kay-Bee 玩具连锁店）。1989 年 5 月，《EGM》成为一本正式的期刊定期出版发行。Harvey 借着《EGM》一鸣惊人的气势联络到了时代华纳旗下的杂志发行商，将《EGM》打入了美国上万家超市和药店。

1990 年代初，在世嘉与任天堂争夺北美游戏市场的激战中，《EGM》迅速崛起，以其鲜明的特色深受玩家喜爱。当时美国游戏产业还是围着日本转，《EGM》也积极参考了日本杂志的特点，引入了 4 人交叉评论的游戏评分制度，让读者可以从更多的角度更全面地了解游戏的优劣。还有一个与读者交流的"评测组"小栏目，让读者发表与编辑评测的意见共鸣与异议。这些个性化的内容成为《EGM》杂志的核心，前《EGM》主编 Dan Hsu 如此描述当初他加入《EGM》之前的感受："就是这本充满了个性的杂志每个月指导着我的游戏之路，那曾是一个梦幻般的工作。"《EGM》姊妹网站 1UP.com 的编辑主管 San Kennedy 将该《EGM》描述为"我的圣经"。《EGM》杂志让编


▲《EGM》杂志创始人 Steve Harris。



▲Steve Harris 在《EGM》之前创办的《电子游戏玩家》杂志。



▲《EGM》杂志创刊号封面，充满了当时流行的太空色彩。


▲经常爆出游戏传媒业各种"潜规则"的前《EGM》主编 Dan Hsu。

辑尽情挥洒个性，专门负责秘技与攻略的“秘技人特瑞”、神秘大呆瓜 Sushi-X 都给读者留下深刻印象，还有专门散播各种古怪谣言的 Quartermann，以及对烂游戏极尽羞辱与嘲讽的 Seanbabay 都成为了《EGM》杂志的招牌，这些个性鲜活的编辑让杂志与读者间建立了一种基于印刷媒体的独特情感。

不过强调编辑个性也给《EGM》带来了一些麻烦，玩家间典型的派系之争是一个无法避免的问题。Hsu 由于经常表达对《光环》的热爱以及对成就的追求，因此被定义为软饭，而高级编辑 Shane Betternhausen 被视为核心索饭，某些带有阵营色彩的文字免不了要得罪一些读者，不过由于《EGM》杂志的各派系势力比较均衡，因此整个杂志的立场并未遭到质疑。

各种令人莫辨真伪的传闻也是《EGM》长期以来的招牌特色，这个传统从 1991 年就已经开始，当时《EGM》杂志刊载了一条秘技，声称使用该秘技可以从《忍者神龟 2》中调出隐藏角色——《恶魔城》的西蒙。最著名的一个伪秘技是 1992 年代《街头霸王 II》隐藏角色 Sheng Long 的出现方法，这位号称是隆与肯恩师的超强隐藏角色完全由《EGM》捏造，由于《EGM》提供了足以乱真的 Sheng Long 乱入图片，因此被很多玩家信以为真，按照杂志中提供的超变态出现条件不断挑战。在当时的《街霸 II》热潮中，《EGM》的这条伪秘技成为了热门话题，上当受骗者不计其数。从此每年 4 月号的《EGM》中出现的传闻总是被玩家津津乐道，制造各种高仿真度的传闻吸引读者的手段被众多游戏媒体模仿。

1994 年，《EGM》的单期发行量已经达到了 15 万本，还衍生出一本《EGM2》，这本姊妹刊针对的受众面较小，其中介绍的很多游戏都是未在美国发行的日本舶来品，不过该杂志的编辑班底与主刊相同。“秘技人”Terry Minnich 回忆说：“《EGM2》的出现让我们牺牲了很多睡眠时间和周末……虽然每次截稿期都很艰难，对我而言那是美好的回忆。”除了《EGM2》外，当时 Sendai 公司还推出了《Mega Play》、《SNES 购买指南》、《电脑游戏评测》、《Super Gaming》等杂志。

1996 年 Sendai 出版公司将《EGM》卖给了 Ziff Davis Media 出版社，同年《EGM》进行了大改版，目标是让杂志更为“成熟”。《EGM2》也进行了改版，于 1998 年变成了围绕攻略秘技的《Expert Gamer》。随着出版商的变化和姊妹刊物的增加，在 1990 年代中后期，《EGM》的内容与格调发生了较大的变化。为了将自己与“不成熟”时代划分界限，《EGM》逐渐成为一本融合游戏与文化的杂志，加入了名人介绍与大型专题，其结果却与 Ziff Davis 扩展大众主流市场的初衷相悖，《EGM》越发成为一本核心向的游戏杂志。Dan Hsu 说：“成熟化转型的原因是我们意识到读者的年龄在不断增长，我们也要随之进化，当时的编辑主管 Joe Funk 带来了新鲜血液，创造了高瞻远瞩的《EGM》新时代。”

John Davison 就是 Hsu 所说的新血液。1997 年夏季，Davison 刚刚蜜月归来就接到了 Joe Funk 的电话，在他的邀请下，Davison 前往芝加哥与《EGM》的编辑团队见面，用了一天的时间与《EGM》和其他杂志团队成员逐一见面会谈，探讨了杂志今后的去向，利用 PS 等新主机崛起的契机让《EGM》步入新时代是大家共同的观点。Davison 说：“我们在一家疯狂的牛仔酒吧吃了顿午饭，花生壳扔得满地都是，我们无所不谈，接着 Joe 和我到了另一家酒吧，有个家伙把自己打扮成公鸡免费派发龙舌兰酒……那真是神奇的日子。”

1999 ～ 2001 年间，Davison 成为《EGM》的主力编辑，他回忆说：“那段时间推出了我整个职业生涯中最引以为傲的一些杂志，我们有充沛的预算，这意味着我们可以用摄影和插画尽情制作一些充满创意的东西。”Davison 本人最满意的一期杂志是美版 DC 发售当月的特刊，他拼了命地要求发行部门将橙色的蚊香标志作为封面，打上巨大的 9.9.99（DC 美版发售日），发行部认为这个毫无美感可言的封面肯定不好卖，结果那期杂志成为《EGM》有史以来最畅销的一期。

当时《EGM》最大的竞争对手是《GamePro》杂志，两本杂志内容接近，发行量也非常接近。《EGM》从 2002 年开始发行量突破 50 万，在 2002 年的一次大改版后发行量一度冲破 60 万。当时《GameInformer》杂志发行量已经向百万冲刺，但《EGM》在玩家中的声望更高，因此仍然是广告商的首选。

《EGM》与当前美国游戏传媒业巨头 GameSpot 也有过一段渊源，GameSpot 原本隶属于 Ziff Davis 旗下的 ZDnet 网站，《EGM》被 Ziff Davis 收购后，其官方网站 nuke.com 与 GameSpot 融合，《EGM》强大的编辑团队为 GameSpot 的发展做出了很大的贡献。但 2003 年末，CNET 从 Ziff-Davis 手中买走了 ZDnet，但没有收购《EGM》。《EGM》与 GameSpot 分离后需要一个新网站，这就是 1UP.com。Sam Kennedy 说：“当初我加入 Ziff Davis 时，就想着如果他们想重新打造一个网站，我就可以大展拳脚，所以当时机成熟时，我推出了 1UP.com，这真是梦想成真。”1UP.com 成为美国最受欢迎的游戏网站之一，前《EGM》高级编辑 Giancarlo Varanini 说，《EGM》与 1UP 是网络与印刷媒体共存且互相促进的最佳典范。


▲《EGM》杂志中经典的 Sheng Long 伪秘技愚人节报道。



▲衍生自《EGM》的《EGM2》杂志。

在 1UP.com 开张的同时，《EGM》编辑部从原来宁静的芝加哥郊区搬到了硅谷的心脏地带，部分编辑由于不愿背井离乡到西海岸因此选择辞职，又一批新的编辑队伍加入了《EGM》。James Mielke 就是其中一员，他发现《EGM》的响亮名声让内容采编非常顺手：“这么说吧，人们听说我是《EGM》的编辑就很乐意接电话，《EGM》的名声让我们很容易采访到业界最著名的开发者，做出独家的报道文章。”

诚实与公正是《EGM》能够在读者和业界享有盛誉的根本原因，历代的编辑团队用严格而诚实的评测与前瞻树立了公正而权威的立场，因此不惜得罪开发商与发行商，甚至得罪读者。最著名的一个例子是 2007 年末，主编 Dan Hsu 在杂志前几页的编辑寄语中直言不讳地透露了育碧的威胁行为：由于《EGM》对《刺客信条》的负面报道，育碧威胁今后全面封杀《EGM》，禁止《EGM》报道其任何游戏。此事对整个欧美的游戏传媒业造成震撼性冲击，媒体与发行商之间的交易黑幕陆续曝光，引起玩家强烈关注，这也导致《EGM》与其他发行商之间的关系出现多米诺效应，Dan Hsu 说：“我对此无怨无悔，因为我所说的全是事实。只要读者欣赏我们的诚实就已经足够。”

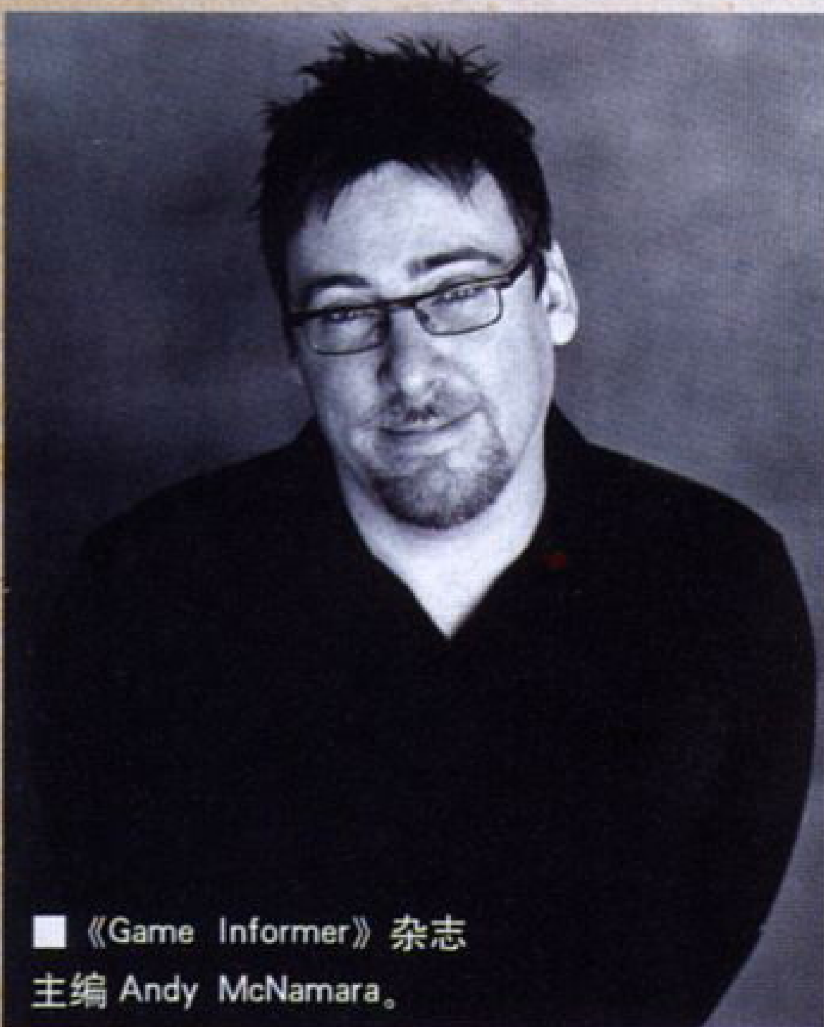
由于厂商纷纷将游戏的独家报道权交给《GameInformer》等新兴势力，网络的迅猛崛起又导致整个纸媒行业的日趋衰弱，《EGM》举步维艰。Ziff Davis 旗下的多本杂志陆续停刊，包括《GameNOW》、《GMR》、《OPM》、《Games for Windows》等。2008 年 3 月，Ziff Davis 申请破产保护，《EGM》的停刊已是无法避免。2009 年初，Ziff Davis 宣布《EGM》正式停刊，1UP 网站也卖给了 UGO 集团。最后一期《EGM》是 2009 年 1 月号（总第 236 期），封面是《X 战警前传 金刚狼》。当《EGM》杂志编辑们得知停刊消息时，总第 237 期的杂志已经制作完成，封面是《街头霸王 IV》，但 Ziff Davis 没有发行印刷该期杂志，其大部分内容被搬到了已经隶属于 UGO 的 1UP 网站。《EGM》的最后一任主编 James Mielke 陪伴这本有 20 年历史的老牌游戏杂志走到了生命的终点。

“让我衷心感激的是，随着《EGM》的停刊，我终于可以走下这艘船。我希望陪着这本杂志走到终老的一天。现在我终于可以带着崇敬送他最后一程。”



▲《EGM》历史上销量最高的一期杂志：DC 首发特刊。

超越时代
——《Game Informer》一统天下


■《Game Informer》杂志主编 Andy McNamara。

37岁的Andy McNamara有一个梦想——他要打败老年人杂志《AARP》，让他的《Game Informer》登上全球杂志发行量榜首。你可能会认为这是一个遥不可及的荒谬目标，就像在几年前，你不可能把《Game Informer》和《时代》、《花花公子》等杂志相提并论。而如今它已经以350万本的发行量超越了《时代》，更是令发行量仅200多万的《花花公子》望尘莫及。

“如果我们成为了第一，这不仅对《Game Informer》是一件好事，对于全世界也是件好事。因为那说明所有人都开始玩游戏。”McNamara说。

每个月市面上都有大量游戏杂志出现，虽然已经倒掉了一大批，但是仍然有大批发行量仅万余本的游戏杂志用自己独有的特色保留自己的一片天地。《Retro Gamer》杂志是怀旧者的天堂，《EDGE》杂志让关注游戏文化的读者甘之如饴，你还要注意《Official PS Magazine》和《PS Official Magazine》的区别，或者是《360 Magazine》和《Xbox 360 Magazine》的不同。而这些令人眼花缭乱的游戏杂志只不过是在巨人的家园外争夺一片小小的领地。《Game Informer》是游戏杂志行业的奇迹，当游戏产业正在为成为娱乐行业老大而拼命膨胀时，《Game Informer》已经率先超越了所有娱乐类杂志，因为在它的身后有一个真正的巨人——GameStop！它是整个游戏产业的缩影。

在这一轮游戏主机的更新换代中，GameStop零售集团以美国游戏产业一起高速增长，自从2005年与EB Games合并以来，年营业额从40亿美元增长到2008财年的88亿美元，预计到2009财年有望突破百亿美元大关——这相当于2005年整个美国游戏产业的总产值。当美国零售业在经济危机中风雨飘摇时，GameStop却在不断膨胀，一年内新开了400家分店，分店总数即将超过6000家，员工数量达3.5万，相当于任天堂的10倍。

走进任何一家GameStop，你会立刻发现摆在显眼位置的《Game Informer》杂志，订阅一年仅需14.99美元，店员会向你热情推荐订阅，因为每增加一名订阅读者，他会得到1美元的抽成，虽然看起来不多，但积少成多，这也将成为一笔不错的额外奖金。对顾客来说，订阅《Game Informer》的好处显而易见——只要比单本杂志多花5美元，你就可以在接下来一年的时间里，每个月定期从家门口的信箱里收到一本最新杂志，而且只要订阅全年，就可以得到一张打折卡，在GameStop所有门店购买所有二手游戏均可享受9折优惠，而这张卡本身的价值就相当于10美元，也就是说，《Game Informer》几乎是白送给顾客的。《EGM》杂志主编Dan Hsu对《Game Informer》的崛起深感无奈：“每一个走进GameStop的顾客都可能成为《GI》的读者，《GI》有最高的发行量并不代表他们最出色。”

根据市调公司Readex Research的调查报告，《Game Informer》的读者非常活跃，而且购买力旺盛，其读者平均年龄为24岁，家庭年均收入6.3万美元。GameStop首席运营官Dan DeMatteo说：“游戏没有社会阶层的限制，无论是居住在城郊的高收入阶层，还是租住在市区的低收入阶层，大家都要玩游戏。”

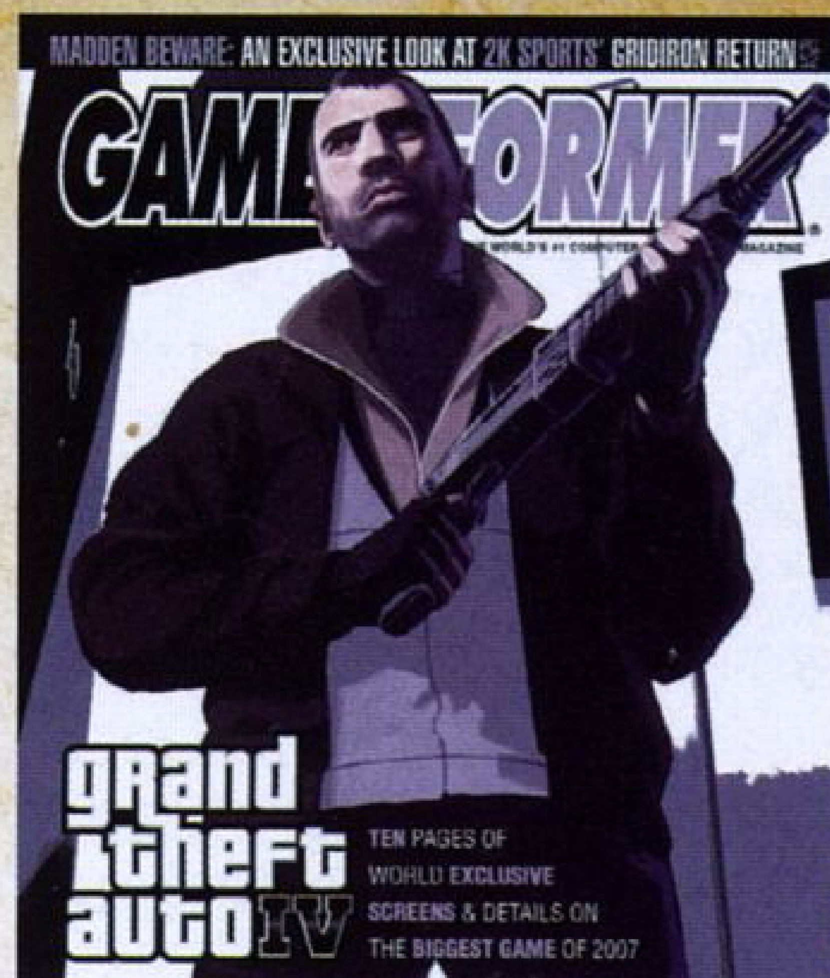
《Game Informer》不像《读者文摘》，不像《时代》，它的编辑没有那么强的文字功底，事实上，英语是McNamara最头疼的科目之一。“我讨厌英语，没理由地讨厌。”McNamara说：“打死我也不会想到编辑将成为我的职业。”但他热爱游戏，曾经整天泡在地下室里，与手柄为伴。他说：“那时我会睡一个小时，然后起床上学，接着在学校里睡一整天，然后回家整晚玩游戏。”有朋友开玩笑说，McNamara只上过三个星期的大学，对此他笑答：“没那回事儿……不过也差不多。”

那时他有三个选择：到摇滚乐队里当鼓手、上大学和玩游戏。“我选择了游戏。”McNamara说：“好孩子可别学我。”

1991年秋季，《Game Informer》创刊时，McNamara已经成为其兼职写手。那时，《Game Informer》只是游戏零售商Funcoland的产品宣传册，不过与一般的宣传册相比，它又有杂志般的可读性。在Funcoland打工的McNamara自告奋勇地参与了宣传册的制作。1994年McNamara正式成为了《Game Informer》的编辑，他率领着一个两人小组，在一个鸟笼般大小的公寓里边玩游戏边写稿，他说那时办公室小得必须三人肩并肩才能坐得下。当时惟一的美编Tom Blustin正处于无家可归状态，当McNamara写稿时，他就把地板稍微整理一下然后呼呼大睡。Blustin回忆说：“稿子写好后，他就会过来把我踏醒，我睡眼惺忪地看着稿子说：好吧，该干活了……”

现在《Game Informer》的编辑团队仍然只有十几人，但他们拥有最让玩家羡慕的游戏环境，而且他们是“真正可以靠玩游戏赚钱的人”。自从3年前惟一的女性编辑Lisa Mason离开后，《Game Informer》编辑部真正成为了“纯爷儿们”的天下，十余位编辑中，只有第四代日裔美国人Matthew Kato不是纯种白人。

这是一个自由自在的编辑部，是御宅族的天堂。编辑部老大可以



▲为取得《横行霸道 IV》的独家报道权，《Game Informer》向Rockstar提供了不少好处。

因为某某新片的上映而宣布放假一天。McNamara说：“这是全世界最棒的工作。不过有很多人把我的工作理想化了，认为我每时每刻都在玩游戏。其实并非如此。”McNamara会在家中玩游戏，他的妻子Amy是明尼苏达大学毕业的牙医。美国绝大多数游戏媒体都是在游戏公司集中的旧金山一带，而《Game Informer》却是在几乎没有游戏公司的明尼苏达，这多少有些奇怪，不过这并不妨碍杂志的内容制作。McNamara开玩笑说，由于明尼苏达没什么地方好去，所以每次游戏公司来拜访他们时，只能整天呆在编辑部里，让他们可以套到更多资料。McNamara每个月至少有一个星期在外出差，一般是去旧金山或者洛杉矶，偶尔会去伦敦、东京和纽约，这些都是游戏公司集中的地方。“我们每次做报道，就要到当地实地拜访，让游戏的制作者们当面向我们介绍他们的产品。”他们也曾到过中国，在育碧的上海工作室参观了《分裂细胞 双重特工》的开发现场，在他们的采访期间，整个开发团队的主要工作人员们几乎全天候陪同。

1990年代中期，《Game Informer》在McNamara的带领下从双月刊变为月刊，内容含量和发行量都在逐步提高，但母公司Funcoland却不愿增加编辑部的预算。转机出现于1999年，Funcoland被GameStop收购后，



▲《Game Informer》杂志创刊号封面。



▲《Game Informer》执行编辑Andy Reiner（左二）在试玩《WWE Wrestle Mania 21》。

新老板看到了《Game Informer》的潜力。某日他们走到狭窄的编辑部，对编辑们说："放手干吧！有什么需要尽管提！"预算提升后，《Game Informer》找了一位专业发行人Cathy Preston扩大杂志的发行渠道，又建立了一个专业广告营销团队，编辑队伍也在壮大，他们终于有足够的精力对杂志进行大改版，并采取与零售门店结合的革命性订阅推广战略。在之后的4年时间里，《Game Informer》的发行量从20万提高到160万。McNamara说："我们为这个发展机会积攒了8年的努力与经验。"

通过与零售店的打折卡捆绑经营的方式，《Game Informer》的发行量在一年半的时间里提高到3倍，但可能是因为很多订阅者不是冲着杂志本身而来，因此《Game Informer》的续订率较低，只有40%，低于《GamePro》的60%。要提高续订率，只有继续提高杂志质量。《Game Informer》编辑团队的目标是通过超级大作的独家报道权使其拥有无可替代的魅力，能够登上《Game Informer》封面的要么是超级大作，要么是即将成为超级大作。《吉他英雄》就是《Game Informer》成功塑造的一个超级巨星，McNamara本人是狂热的《吉他英雄》迷，如果不是他在杂志上不遗余力的报道，这款本是由无名小发行商发行的游戏可能不会有今日的辉煌。《Game Informer》对玩家的指引作用绝对不容小觑，黑曜石工作室创始人Feargus Urquhart说："我绝对是生活在对他们的恐惧中，如果游戏无法得到他们8.5分以上的评价，我们肯定要亏大本了。"



▲ GameStop 的门店宣传是其他杂志无法比拟的优势。

如今的《Game Informer》是"两个Andy"的天下，主编Andy McNamara和执行编辑Andy Reiner决定了每期杂志的内容。与McNamara一样，Reiner自小就迷恋游戏，9岁那年，他立志要得到当时最高端的家用机：雅达利5200。他央求母亲Mary Lee Reiner给他买一台，母亲告诉他："当你赚够了钱，就可以自己买一台。"狡猾的Andy Reiner很快就找到了生财之道——他用水汪汪的大眼睛成功地从爷爷那里"赚到"了雅达利5200。现在Andy Reiner要做的是从游戏发行商那里取得大作独家报道权，虽然有GameStop在背后撑腰，但市面上的竞争对手太多，而且某些明星级发行商根本不需要受制于零售商，比如说Rockstar。为了取得"《GTA》系列"的独家前瞻报道权，《Game Informer》为Rockstar帮了不少忙，包括将其二线游戏《战士帮》（The Warrior）作为某期封面。不管怎样，超大作的独家报道权是《Game Informer》在网络时代中生存的利器，虽然网络论坛中经常出现《Game Informer》的新作扫描图，但Reiner并不担忧。"有那么多论坛为我们做免费广告也不是坏事！"Reiner说。

终章：The Future

虽然GameStop依靠其连锁店优势将《Game Informer》杂志的发行量越做越大，但整个游戏杂志行业确实是处于萎缩之中，网络时刻威胁着杂志的生存，而倡导网络化发展的游戏产业更加无法幸免。对出版社而言，最担心的问题是广告商正在将大部分广告预算转向网络。广告收入是欧美游戏杂志的生存之本，广告客户的流失让游戏杂志难以为继，为了削减成本，目前欧美多数游戏杂志的平均页数已经从几年前的120页减少到100页。很多杂志无法从游戏商那里拉到足够的广告，只能动歪脑筋，从色情电话服务公司那里拉广告，英国的大多数非官方游戏杂志在最后几页几乎都塞满了火爆女郎的色情电话广告，搞得像低俗的色情杂志。虽然对整个杂志的形象有负面影响，但为了生存，这也是无奈之举。

广告商对游戏杂志的兴趣减低，是因为其发行量降低，而发行量降低是因为读者兴趣减低，网络成为他们获取游戏情报的主要手段。在欧美关注游戏新作情报的大多是铁杆玩家，其中御宅族又占了绝大部分，在欧美这部分都属于"nerd"或"geek"的范畴，他们同时也是深度网民。《Game Informer》的精明之处在于利用其门店发展了很多非核心玩家，他们甚至不知道什么是IGN和GameSpot。然而没有这种渠道优势的其他出版商只能从核心玩家下手，可惜的是出版商本身对杂志的投入也在降低。杂志的成功需要大量的投资，一本杂志至少要持续砸钱一年之后才有可能渐渐看到盈利。然而在恶劣的市场环境中，出版商砸钱几个月后就开始失去信心。《Game Informer》那种巨鳄型杂志毕竟只是少数，绝大多数游戏杂志的发行量都很低，他们很难得到大作的独家报道权，没有独家报道权就没有时间优势，如果读者已经在网上看到了新作的报道，杂志中换汤不换药的内容就无法让他们提起兴趣。很多小杂志也经常在封面中打出"独家报道"的字样，其实这里的所谓"独家"只不过是拿到了几张独家的图片或者设定图。



经过大浪淘沙般的优胜劣汰之后，美国的游戏刊物种类已经所剩不多，《Game Informer》、《GamePro》等主要游戏杂志占据了绝大部分的市场份额，只剩下极小的市场留给小杂志，而这些杂志大多来自英国。英国游戏杂志市场总规模远不及美国，但杂志种类却

远远多于美国，英国人对游戏杂志似乎有天生的偏好，即使是一些你可能从未听过的主机，他们也能每个月做出一本80页的杂志，比如在1990年代初出现的飞利浦CD-i主机，以及Commodore临死前推出的CD32主机，他们在英国都曾有自己的杂志。事实上早在1980年代中期，英国就出现了三本家庭计算机的周刊。

过去几年来，网络大潮淹死了英国的一大批出版商，但残余下来的游戏杂志种类依然十分可观，不过残存下来的出版商只有Future和Imagine两家，那些濒死的游戏杂志大多被他们以低价收购。在英国有大批发行量仅一两万的杂志，因为英国不像美国那样幅员辽阔，杂志的发行成本低得多，只要发行量达到2万，就可以实现盈利，因为英国的杂志主要是靠报刊亭销售，每期杂志售价3～5英镑，杂志销售本身存在一定的利润；而在美国，多数杂志靠的是订阅，报刊亭销售所占的比例不到两成，而订阅的平均单期杂志售价仅1～1.5美元，里面还包含了邮费，杂志几乎是白送，因此广告收入更加重要，如果杂志发行量降到10万以下就很难存活。做大做强是美国游戏杂志的惟一出路，而在英国则恰好相反，Future和Imagine都采用了市场细分的策略，因为多机种的杂志销量总是低于主机专门志，就算是同一部主机也会有好几种专门志。市场细分会导致单本杂志的发行量降低，这似乎是吸引广告商的大忌，但Future和Imagine可以利用他们的集团优势拉拢广告商，一个广告可以同时投放到多本杂志，确保广告受众的覆盖面。Future对于低发行量杂志的运营经验丰富，即使是再小的市场，它也能维持漫长的时间。很著名的一个例子是1990年代初的Commodore64电脑，1990年《C64》杂志创刊时，Commodore电脑几乎已是奄奄一息，诡异的是，《C64》杂志一期又一期地出了下去，最后一直持续到1995年10月——那时估计只有收藏家才会对C64这种老古董感兴趣。



作为当前最大的游戏杂志出版商，Future在2008年的业绩出现了2%的增长，集团总营业额达到1.6亿英镑。Future不仅通过微利经营保住英国本土市场，而且通过官方杂志的方式来势汹汹的占领了美国游戏杂志市场的半壁江山，目前美国三大官方杂志（《PSM》、《Nintendo Power》和《OXM》）都已经由Future掌控，光是这三本杂志的月发行量就超过了百万。Future曾打算收购其主要竞争对手Imagine，但是由于反垄断法而收购失败。不过Imagine保有的市场被Future完全吞噬估计只是时间问题。

借助其三大官方杂志之威，Future正借助其群体优势向《Game Informer》发起挑战。Ziff Davis倒闭，《GamePro》发行量跌到巅峰时的一半，现在能够与《Game Informer》叫板的也就只有这位来自英国的对手。目前Future集团旗下杂志共百种，除了游戏之外，还有汽车、IT以及与各种生活方式有关的杂志。现任Future首席执行官Stevie Spring是一位女性经理人，他从2006年接任后第一年，就将公司营业额提高了25%。Spring充满自信的说：“我们正处于最佳状态，足以应付前方的任何挑战！”

欧美游戏杂志掠影 综合型

Electronic Gaming Monthly

类型：月刊
出版社：Ziff Davis Media
创刊时间：1989年夏季
停刊时间：2009年1月



▲从未上市的最后一期《EGM》。

在《Game Informer》鲸吞美国游戏杂志市场之前，《EGM》当属美国名声最响亮、发行量最大的游戏杂志，直到2008年该杂志即将停刊时，杂志刊名上方依然打着“第一视频游戏杂志”的口号。除了美国本土外，《EGM》在墨西哥、巴西、泰国、新加坡和土耳其都有专门面向当地游戏市场的杂志版本。

充满个性的编辑是《EGM》的灵魂所在，也是该杂志能够在老玩家心目中留下深刻记忆的主要原因。《EGM》最著名的三大小编分别是：负责八卦传闻栏目的Quartermann、用犀利幽默的言辞评价烂游戏的Seanbaby以及负责评分栏目的Sushi-X，除了Seanbabay外，另外两个小编名都是陆续由多名编辑继承。最著名的Quartermann最早是由创始人Steve Harris担任。Quartermann的八卦栏目以其娱乐性强，逼真度高而著称，其中有不少捏造的传闻后来变成了事实，比如在外界尚未得知微软研发Xbox之前，《EGM》的Quartermann就创造了一条微软创造新主机的新闻。

与欧美的其他游戏杂志相比，《EGM》的亲日倾向较为明显，该杂志的吉祥物就是《太空侵略者》中的外星人点阵图。在1990年代初，街机游戏和日系游戏占据了《EGM》的绝大多数幅。如今继承了《EGM》基因的1UP.com也是在日系游戏报道方面明显强于其他欧美网站。《EGM》杂志内文中偶尔还会包含一些“隐藏要素”，通常是将每行的第一个字母组成一个特有的单词或句子，比如“EGM Rules”（EGM最强），有时候则是挖苦竞争对手或游戏公司的词句。

虽然《EGM》的八卦色彩很浓，但它的权威性同样也是业内有口皆碑的。《EGM》第200期的“史上最伟大200款游戏”就是一个备受关注的历史名作排名，经常被各类媒体的名作回顾类文章摘引。《EGM》的游戏评分最初采用四人制，后来改为单人制，不过大作仍然由几位编辑投票产生评分。最高评级为A+，每期会有一个“本月最佳游戏”。《EGM》历史上总共评出了15款A+游戏，最后一款居然是下载游戏《超级街头霸王II Turbo HD混合版》，这也许是因为《EGM》与《街头霸王II》有着深刻的不解之缘（《街霸II》的热潮是《EGM》崛起的契机）。

GamePro

类型：月刊
发行量：40 ～ 50 万
出版社：IDG Entertainment
创刊时间：1989 年 4 月
国家：美国

目前在全球游戏杂志市场上，《GamePro》是惟一一本有资格与《Game Informer》竞争的综合类游戏杂志。根据其出版集团 IDG 在官网中声称的数字，《GamePro》全球发行量高达 180 万，不过其中有严重的吹水嫌疑。根据 ABC 等第三方市调机构在 2004 ～ 2006 年间的统计数据，《GamePro》的发行量应该在 40 ～ 50 万本之间，而且在 2005 年后随着《Game Informer》的迅速席卷市场，《GamePro》的发行量呈逐步降低之势。可能是因为这个原因，自 2006 年后，《GamePro》就很少再公布自己的发行量数据，而是改为强调"读者数量"。IDG 官网的数据是《GamePro》有 550 万读者，这应该是把所有看过《GamePro》的玩家都计算在内。

今年 2 月，GamePro Media 高级副总裁 George Jones 说："我们目前的处境非常好，根据我们对报刊亭的调查，我们杂志的销售非常理想——当然没有 90 年代全盛时期那么好，但依旧畅销。Jones 表示，自从三年前《GamePro》对自身品牌重新定位之后，目前发展非常理想。Jones 表示《GamePro》关心的不是发行量，而是传阅量，即杂志发行量乘以平均每本杂志的传阅人数，因为这直接关系到杂志广告的覆盖人群。Jones 表示《GamePro》的总传阅量将近 300 万。

虽然《Game Informer》的发行量最大，但《GamePro》一直以来将发行量与其接近的《EGM》视为最大对手，因此当《EGM》停刊后，Jones 难掩心中喜悦地说："我们应该会从中获益匪浅。"在《EGM》停刊的一个月后，《GamePro》就从 Ziff Davis 集团挖走了有 14 年从业经验的 Marci Yamagachi Hughes 担任总经理。

与《EGM》一样，《GamePro》诞生于 1989 年，发行商是名不见经传的 Superplay，其创始人有 4 位：FC 时代知名游戏发行商 Tengen（《俄罗斯方块》美版发行商）的首席财务官 Patrick Ferrell，和他的小姨子 LeeAnne McDermott，以及 Kavish 夫妇。四人对出版行业都没有任何经验，刚开始他们甚至没打算把《GamePro》作为真正的游戏杂志。担任主编的 LeeAnne 希望能够通过这本杂志销售 T 恤、毛巾、棒球帽、太阳镜等打上 GamePro 标志的产品，因此杂志中的内容绝大多数为广告。这四人以为游戏市场遍地黄金，第一期《GamePro》就鲁莽地印刷了 50 万本，结果绝大多数杂志与周边产品都积压在仓库中。最后他们不得不求助于知名玩具连锁店"玩具反斗城"，1989 年 5 月，所有在玩具反斗城中购买游戏的顾客都可以免费得到一本《GamePro》





▲《GamePro》创刊号封面，邀请了加州红杉市当地的画家 Marc Erickson 创作。

创刊号。由于是作为赠品附送，Superplay 自然无法从中得到收益。那时 Superplay 处境凄惨，他们的办公场所是铁道旁的一个简陋写字楼，火车经过时整座楼都在颤抖。然而 1989 年夏末的一次震动却让所有人魂飞魄散。旧金山一带发生了百年一遇的大地震，《GamePro》的小小办公楼摇摇欲坠，一位编辑吓得把自己锁在厕所里。

Ferrell 希望赶紧卖掉《GamePro》，他能找到的最好买家是 IDG（国际数据集团）出版公司。IDG 将《GamePro》收购后，保留了所有员工，用它的发行网络将《GamePro》打入了报刊亭，《GamePro》开始作为一本定期出版的双月刊进入快速发展阶段，陆续打入德国、土耳其、澳大利亚、巴西、希腊等国。根据《GamePro》的调查，其读者平均年龄为 20 岁，90% 以上都拥有 2 部以上的主机，家庭年均收入达 7.4 万美元，平均每个月在游戏上花的钱多达 101 美元。

为了拉近与读者的距离，《GamePro》采用了漫画的小编形象和小编名，不过在 2004 年 1 月，为了配合杂志的改版而取消了小编形象。《GamePro》的改版是为了迎合成年读者的口味，适应游戏杂志读者层的变化。最初《GamePro》采用小编名制度是为了制造编辑部人强马壮的假象，每个编辑都使用多个编辑名，让人误以为编辑部里人数众多。之后小编名成为了《GamePro》的传统，每个编辑辞职后，该小编名就不再续用。总的来说，《GamePro》的办刊方针与目标读者都与《EGM》非常接近，而且每年为庆祝愚人节而特别制作的"LamePro"八卦谣言栏目也是《GamePro》的一个重要标志。"利用印刷平台的独特力量让读者获得最高的阅读享受。"这是 George Jones 的宗旨。

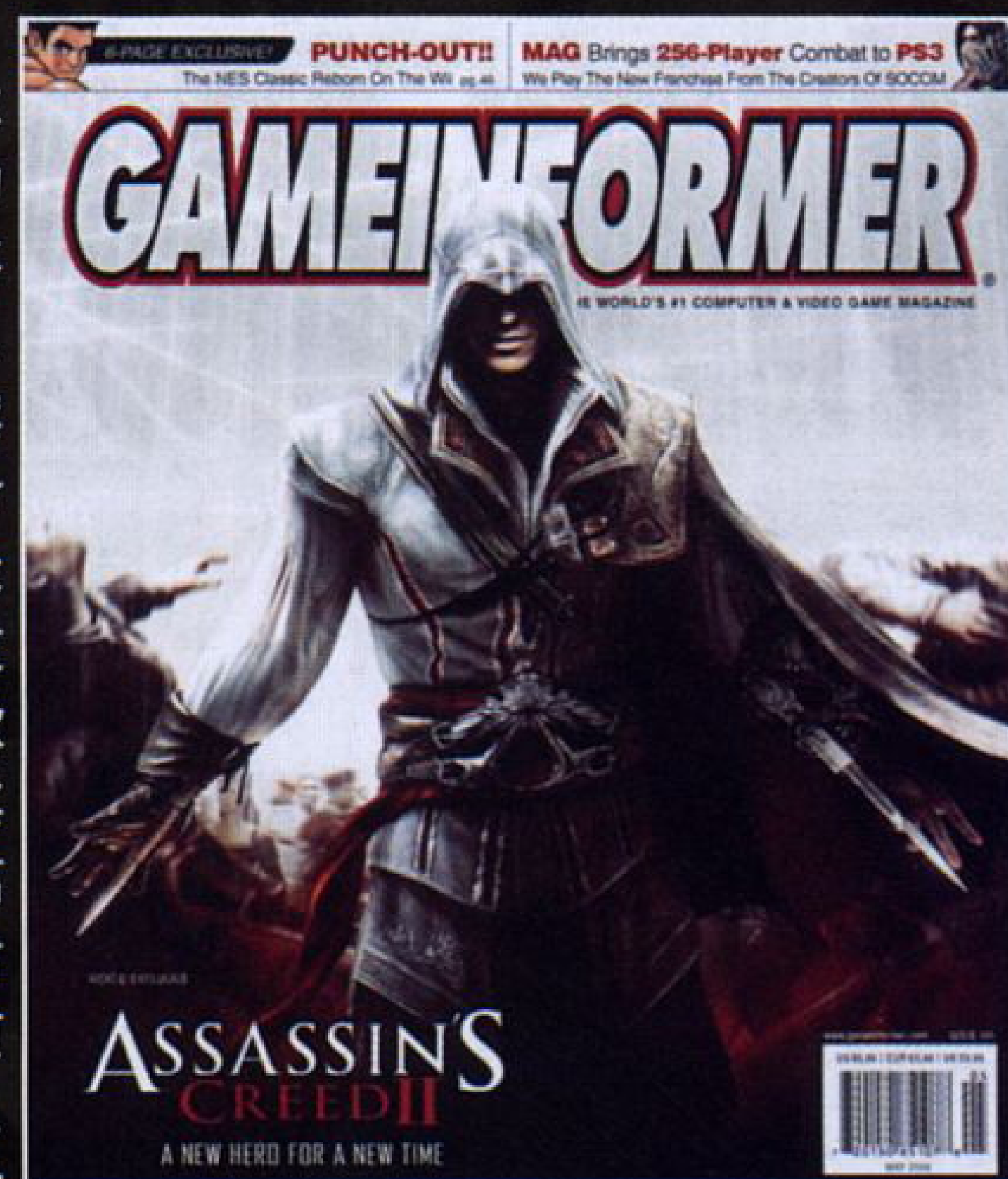
Game Informer

类型：月刊
发行量：350 万
出版社：GameStop
创刊时间：1991 年 8 月
国家：美国

作为全球发行量最大的游戏杂志，《Game Informer》在全美杂志发行量综合排名中位于第 12 名，比《时代》杂志还高，它的发行量几乎是欧美所有其他游戏杂志的总合，日本的《FAMI 通》每月 4 期的发行量加起来，也与它有着巨大的差距。《Game Informer》能有如此惊人的发行量，得益于其母公司 GameStop 零售集团强大的零售渠道。《Game Informer》的绝大多数读者为订阅读者，GameStop 的零售店面经常通过用打折扣免费赠阅一年《Game Informer》的方式提高其订阅量，收入自然主要依靠广告。

通过 GameStop 集团在杂志发行量方面的强力推进，拥有 350 多万读者群的《Game Informer》得以在网络化时代恶劣的纸媒生存环境中逆势迅猛发展。由于 GameStop 与游戏发行商之间的亲密业务关系，加上《Game Informer》本身拥有足够庞大的读者群，因此《GTA》、《光环》等超一流大作往往选择《Game Informer》作为全球独家报道平台，在《Game Informer》中独家报道的新作，通常要至少一个月后才会出现在网络上，这使得《Game Informer》能够最大限度避免网络的冲击。

《Game Informer》杂志的前 6 页通常为读编性质的内容，包括编辑最近的喜好、生活写照、读者来信、画稿等。每期杂志的最大卖点自然是 10 页左右的"Cover Story"，即封面中大作的大篇幅报道。在这篇前瞻报道之后，一般还有一篇另一款大作的 6 页左右的前瞻，其余游戏一般为 1 ～ 2 页的篇幅。总的来说，前瞻部分占了整本杂志 40% 以上的页数，评测部分占 20% 以内。《GI》在业界和文化部分的内容也很有深度，每期的名人访谈很有财经杂志的感觉，而且经常邀请知名制作人撰写与业界有关的单页短文，卷尾的 Classic GI 是 3 ～ 4 页的怀旧游戏栏目。



▲各种超大作的独家报道是《Game Informer》的最大卖点。

GamesMaster

类型：月刊
发行量：4.1万
出版社：Future
创刊时间：1993年1月
国家：英国

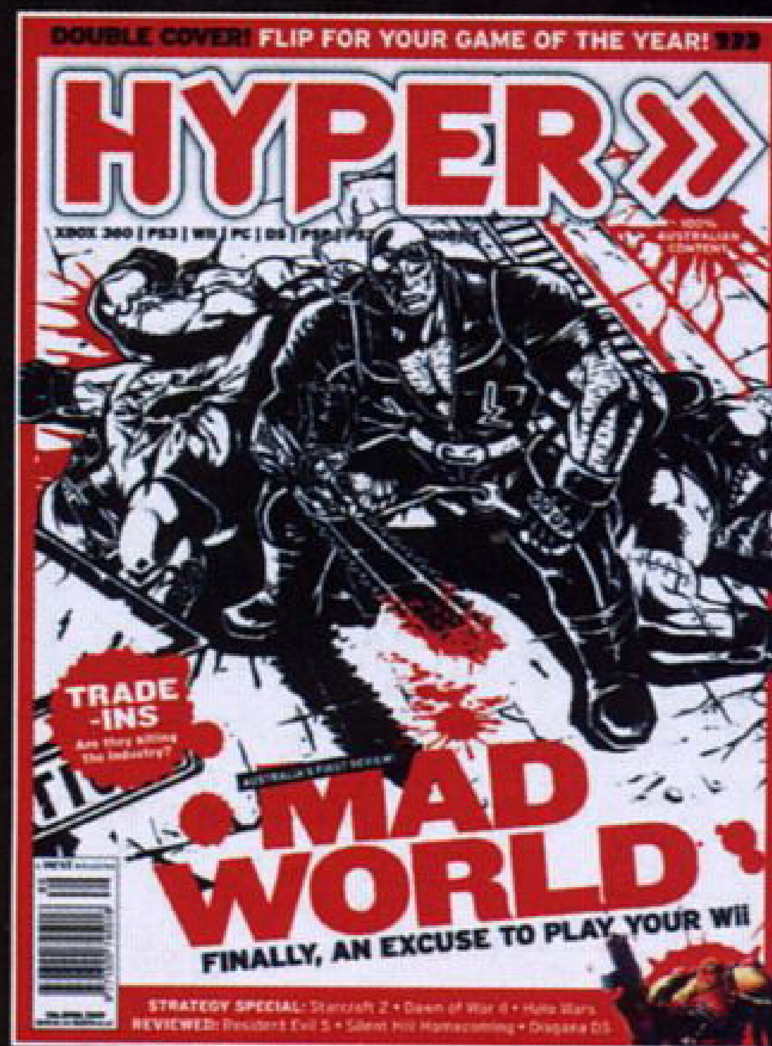


《GamesMaster》是一个身分比较特殊的游戏杂志，因为它是为配合英国的同名电视节目而制作发行的杂志，后来GamesMaster节目停播，而杂志却保留至今，并且成为英国发行量最大的多机种游戏杂志，甚至超过了名声更响亮的姊妹杂志《EDGE》，这主要是因为它的内容更为大众化，而且赠送一本对普通玩家而言非常实用的游戏秘技别册。随着《GamesMaster》杂志在英国影响力的扩大，一些游戏发行商开始将该杂志评选的“金奖”荣誉印在自己的游戏包装盒上作为宣传卖点。《GamesMaster》于2003年打入了菲律宾，由当地出版商Summit Media发行，由于售价低廉且内容丰富，因而在当地大受欢迎。然而由于公司重组，菲律宾版《GamesMaster》于2006年9月停刊，最后一期的封面采用8位机字体的“GAME OVER”。

Hyper

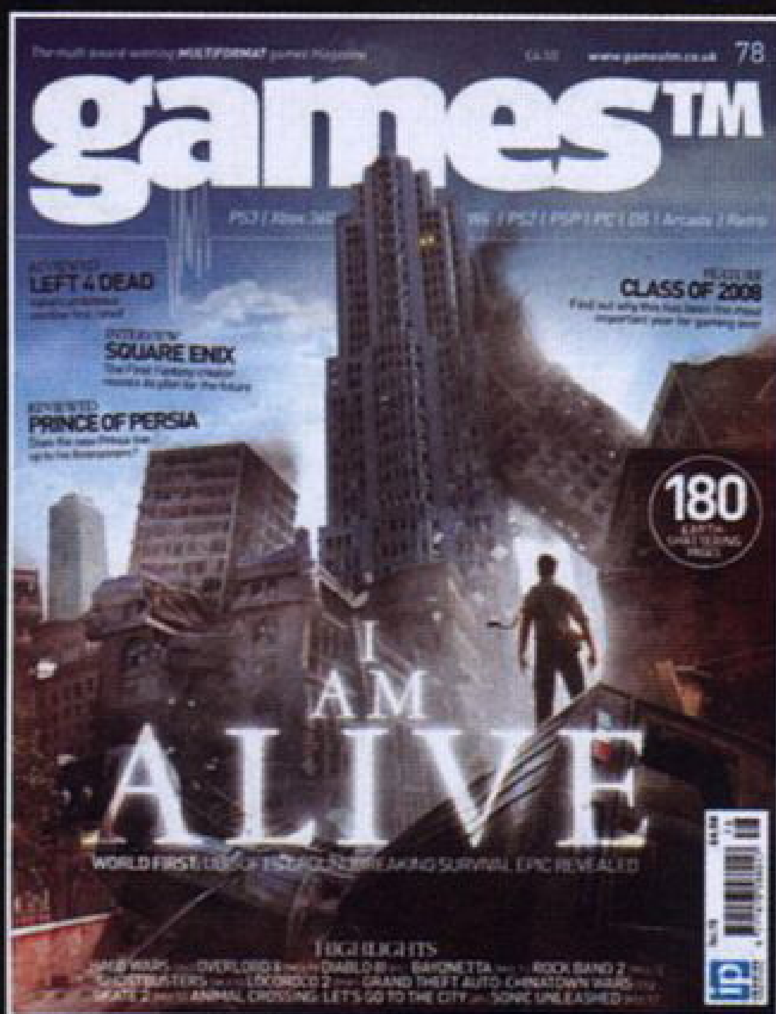
类型：月刊
发行量：1.7万
出版社：Next Publishing
创刊时间：1993年10月
国家：澳大利亚

《Hyper》是澳大利亚历史最悠久的游戏杂志，与英国的《EDGE》杂志同时创刊。除了游戏之外，《Hyper》杂志也用大量版面介绍最新动画和电影DVD，在游戏文化方面包括经典游戏、游戏音乐、对业界名人的深度访谈等。古怪的幽默感是《Hyper》杂志形成传统的行文风格，很有网络时代的活泼色彩，在游戏截图中加上源自经典电影的台词修改版、各种恶搞的图片PS，以及编辑努力与读者建立亲密关系的原则，使其深刻融入到澳大利亚的核心玩家群体中，从杂志地位以及特色来说，可以将其比作澳大利亚的《EGM》。



GamesTM

类型：月刊
发行量：2.16万
出版社：Imagine
创刊时间：2002年12月
国家：英国



创刊时间较晚的《GamesTM》杂志在德国、荷兰、比利时等国都发行了对应各自语言的版本，180页的丰富内容含量是它的主要卖点，浓郁的游戏文化气息让它的可读性大增。除了前瞻、评测等常见栏目外，历史回顾栏目也是《GamesTM》的一贯特色，对老游戏的评测以及旧主机战争的回顾已经形成了该杂志的固有传统。在前瞻栏目后通常是一个围绕某游戏或某游戏公司的中型专题，一般为四五页左右。每期杂志都有驻美国和日本的记者描写当地游戏市场最新动态的专栏，例如美国记者Gray Nicholson的“来自美国的信”，以及驻日本记者Tim Rogers的“Kongetsu”，这个小专栏还包含一个围绕游戏的风趣幽默的“教你学日语”板块。

《GamesTM》原出版商为Highbury Entertainment，该公司因无力偿还2700万英镑债务而破产。那段时间《GamesTM》杂志的职员们仿佛突然人间蒸发，没人能联系到他们，打到杂志社的电话全部转为自动留言。不久Imagine出版集团将《GamesTM》收购，2006年2月起该杂志恢复正常出刊，编辑人员几乎全部更换，在第43期杂志中宣布将进行“进化”，但这次进化一直等到20期之后才发生。2008年春，《GamesTM》陆续进入德国和荷兰。



任天堂系

Nintendo Power

类型：月刊
发行量：43.5万
出版社：任天堂/Future
创刊时间：1988年8月
国家：美国



作为诞生于游戏产业黄金时代的任天堂官方杂志，《Nintendo Power》曾经创造了600万本的无敌记录。不过当时也有不少同行不无酸意地说：“《Nintendo Power》只不过是一本产品目录手册。”从当时《Nintendo Power》的内容结构来看，这话未免有失偏颇。从游戏前瞻、评测到秘技花絮等常见内容，《Nintendo Power》一样不缺。与时下很多自称“官方杂志”，其实只是取得官方授权，内容却是由普通出版社制作的杂志不同，《Nintendo Power》是真正意义上的官方杂志，由开发团队直接向读者提供游戏的各种信息，编辑组可以获得大量的一线资料。

从1998年中开始，《Nintendo Power》允许任天堂之外的厂商在其杂志中投放广告，杂志页面所占的比例不断增加。这可能是因为任天堂开始降低对该杂志的财政支持，因此只能扩大广告业务。2007年转让给Future之后，《Nintendo Power》变成一本与其旗下其他主机专门志相同的杂志，不过任天堂偶尔也会通过购买游戏赠阅《Nintendo Power》等宣传方式继续提供支持。对于美国的任天堂忠实玩家来说，《Nintendo Power》仍然是首选的游戏杂志。



Official Nintendo Magazine

类型：月刊
发行量：5.9 万
出版社：Future
创刊时间：1992 年 10 月
国家：英国

与曾经的《Nintendo Power》一样，《任天堂官方杂志》过去也是真正由任天堂制作发行的杂志，只不过面向的是英国市场，可以说是《Nintendo Power》的英国版，不过二者的内容不同。《任天堂官方杂志》最初名为《任天堂杂志系统》(Nintendo Magazine System)，不久就交给英国出版公司 EMAP 发行，之后的 12 年时间里一直是由 EMAP 发行，直到 2006 年 2 月卖给 Future 出版公司。由于过去有任天堂提供官方支持，在各种与游戏软硬件的捆绑促销中建造了相当可观的用户基础（曾经有过订杂志送《银河战士 Prime2》、《皮克敏 2》等大作的豪举），超过了多机种杂志的龙头《GamesMaster》。



《ONM》杂志虽然影响力远不如《Nintendo Power》，但在过去十几年的历史中也有过多次引起全球瞩目的独家报道，例如 N64 主机图片的首次披露，《星球火狐 64》的独家报道，GBA 和 NGC 的独家披露等。

PS 系

PSM3

类型：月刊
发行量：2.6 万
出版社：Future
创刊时间：2000 年 8 月
国家：英国

2000 年 8 月，Future 集团在 PS2 欧版上市前推出了《PSM2》杂志，与其主打的《PSM》杂志并存，不过由于只在英国发行，因此发行量要小得多。尽管如此，在英国，《PSM2》杂志很快成为市面上最受欢迎的非官方 PS 系杂志。2006 年随着 PS3 的发售，《PSM2》顺理成章地更名为《PSM3》，不过仍然报道 PS2 和 PSP 的游戏。

《PSM3》杂志附送的 DVD 很受读者欢迎，因为其中收录了游戏的视频评测。每个月杂志编辑会制作一些评论型纪录片，形式有点像一些电影 DVD 中收录的导演评说短片。从 2007 年开始，《PSM3》杂志推出了双面光碟，其中一面是普通 DVD，另一面是新作的高清影像、截图甚至游戏存档，这些资料都可以传输到 PC 或 PS3 中。《PSM3》杂志虽然发行量不高，但知名度很高，在这个网络时代里，《PSM3》的编辑团队充分利用网络资源为自己造势，特别制作了一些影像发布在 YouTube 上，大多有极高的点击量，在玩家中流传甚广。《PSM3》的官方博客也很受网友欢迎，PS3 在日本首发时，《PSM3》就派出记者 Joel Snape 到秋叶原排队，并用笔记本电脑进行实时更新报道，他排在队伍的第二位，是全球第二个买到 PS3 的玩家。



PlayStation: The Official Magazine

类型：月刊
发行量：20 ~ 30 万
出版社：Future
创刊时间：1997 年 9 月
国家：美国



▲《PSM》杂志创刊号，专门找人绘制了美式风格的《最终幻想 VII》插画。

由于在 PS 时代诞生了大量打着"官方"名号的官方 PS 杂志，因此各类《OPM》、《PSM》、《PSM2》令人眼花缭乱、困惑不解。在其中的部分刊物停刊之后，目前发行量最大的 PS 系官方杂志当属这本《PlayStation：The Official Magazine》，它的前身是《PlayStation Magazine》，即知名度极高的《PSM》。在《Official U.S. PlayStation Magazine》(即《OPM》) 停刊后，SCE 于 2007 年 10 月 1 日宣布《PSM》更名为目前的名字，由于打上了官方的名号，因此也可以说是《OPM》的替身。目前《PSM》的发行权属于 Future 集团，官方并未给出具体的发行量数据，根据 2006 年的统计，其发行量为 30 万本左右，由于几年来《PSM》发行量一直呈下降趋势（2004 年其发行量为 40 万），因此相信目前的发行量数字远未达到 30 万。

在 2008 年 1 月之后，原有的《PSM》编辑班底几乎已全部离职，由新班底制作的这本杂志已经是与原来的《PSM》完全不同，因此业内对它更精确的叫法是《PTOM》。从 2008 年 7 月开始，索尼将《PTOM》与其 PS3 网络杂志 Qore 捆绑，订阅《PTOM》即可免费下载 Qore。

在成为官方杂志之前，《PSM》是一本独立的 PS 系杂志，发行商同样是 Future。该杂志诞生于 PS 的巅峰时期，第一期封面正是《最终幻想 VII》。此后，《PSM》的发行量大大超越了所有 PS 系杂志。早期《PSM》杂志的吉祥物是有着克劳德般刺猬头的小男孩 Banzai Chibi-Chan，由于很受读者欢迎，Future 还为他推出了各种服装和饰品。后来由于认为这个吉祥物太低龄化，与《PSM》杂志的成年读者群不符，因此改为曾在创刊号中使用的戴着独眼眼罩的黄色笑脸图案。

Play

类型：月刊
发行量：2.6 万
出版社：Imagine
创刊时间：1995 年 10 月
国家：英国

《Play》是英国历史最悠久的 PS 系专门志，创刊于欧版 PS 发售时期。《Play》杂志有比较明显的亲日色彩，不仅日系游戏在其报道中占有较大比例，而且在其封面刊名旁边一直都印着"演剧端末"四个汉字，封面中经常出现巨大的汉字游戏名，有点像 90 年代中期日系游戏在欧美横行的时期。

1999 年，Fusion 出版公司在美国发行《Play》，其内容与英国版完全不同，而且也有自身的官方网站，其发行量数据未明。美国版《Play》杂志并非 PS 系专门志，甚至也不是纯粹的游戏杂志，在内文中除了各机种的游戏外，还有动画、漫画、电影、DVD、音乐等。该杂志的"游戏女孩"系列专题非常受欢迎。



PlayStation Official Magazine-UK

类型：月刊
发行量：5.36 万
出版社：Future
创刊时间：2006 年冬
国家：英国



2006 年，美版《OPM》停刊的同时，Future 在英国推出了英国版的《OPM》，它的编辑班底与过去的《英国 PS2 官方杂志》相同。目前，英国版《OPM》是英国为数不多的保持高速增长的游戏杂志之一，在 2008 年第四季度发行量提升了 16.6%。当初该杂志刚创刊时是一本季刊，第二期开始成为月刊。从第七期开始，该杂志重磅出击——开始赠送蓝光试玩碟，这让它的发行量猛增。目前蓝光试玩碟仍然是英国《OPM》的最大卖点，虽然这张试玩碟中收录一些 DEMO 在 PSN 上也有提供下载，但它也有自己的独占内容。

X360 系

Official Xbox Magazine

类型：月刊
发行量：49.2 万
出版社：Future
创刊时间：2001 年 11 月
国家：美国／英国

在 Xbox 发售当月创刊的《Xbox 官方杂志》(即《OXM》)是当前全球发行量最大的主机专门志，这当然是因为 X360 拥有最多的核心玩家。在《OXM》将近 50 万的发行量中，美国占 42.5 万，英国占 6.7 万，也是英国发行量最大的游戏杂志。不少读者认为《OXM》明显偏袒微软第一方以及第三方独占游戏，但事实上出版商 Future 集团确实保持了独立运营，在其官网中明确表示杂志内容绝不会受微软操控。Future 与微软签署的官方授权协议到期日为 2011 年。



《OXM》杂志最大的卖点是每期附带的一张光碟，其中不仅收录游戏视频，而且还有游戏试玩 DEMO。对于那些不常上网的用户，《OXM》提供的 DEMO 无疑有非常大的诱惑力。有趣的是，在光碟中还有一个迷你模拟游戏叫“OXM 世界”，只要玩光碟中的游戏和看影像，就可以得到分数，获得 800 点分数后可以得到隐藏内容，而且可以在“OXM 世界”中研发和建造新设备。在杂志内容方面，“Xbox 365”栏目最有标志性，其中涵盖了古怪硬件设备、廉价游戏购买指南、游戏相关影视和书籍，还有一个与业界有关的“Xbox 的商业”不定期专栏，由 SpikeTV 制片人 Geoff Keighley 主持。在游戏评分方面，《OXM》采用 10 分制，目前为止共 10 款游戏获得满分。特别之处在于它还特别设置了一个 11 分的“完美级”(10 分为“经典级”)，不过在杂志说明中明确指出，11 分是《OXM》的“麒麟”——永远不可能出现。

360 Magazine

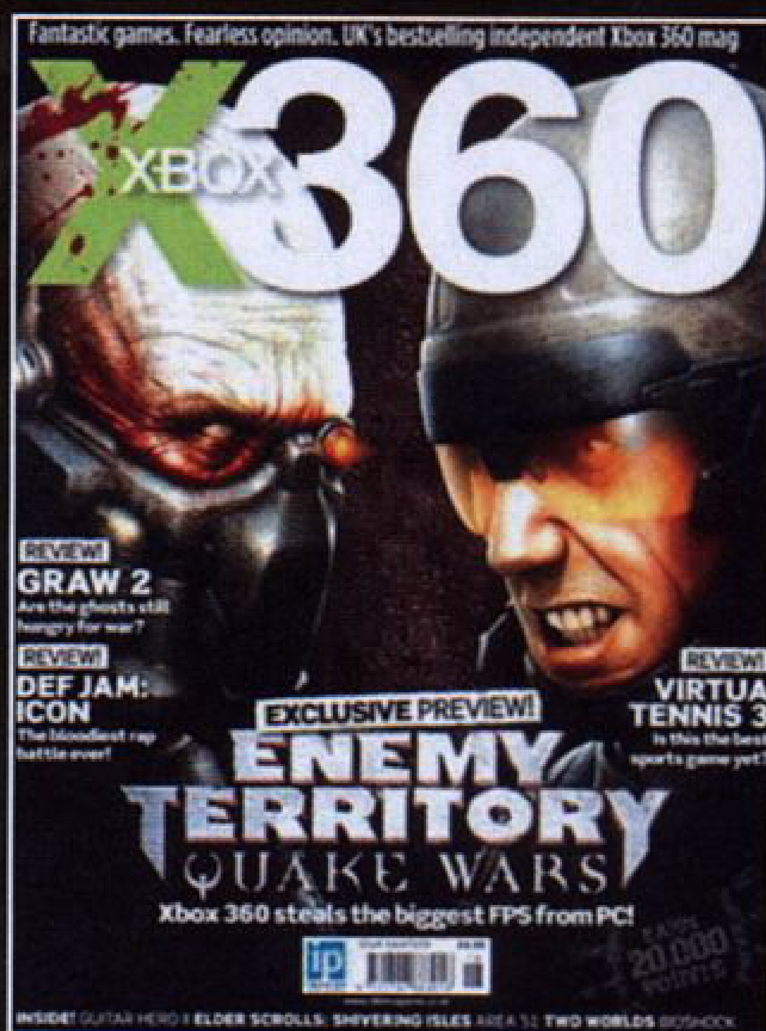
类型：月刊
发行量：1.3 万
出版社：Imagine
创刊时间：2005 年
国家：英国



2005 年英国 Imagine 出版集团创办的 X360 专门志，面向成年玩家。Imagine 集团对该杂志的宣传口号是“英国最畅销的独立 X360 杂志”。该杂志标准为 130 页，内容分为四个板块：新闻、前瞻、评测与生活方式，还有两页读编往来性质的小栏目，不仅有读者来信，还张贴其官网中的帖子，以及网站中的读者调查。游戏评测以 5 分为满分，除了软件外，还有硬件评测。通常在评测栏目后还有两个专题文章，这也是该杂志的一个亮点。

Xbox 360 Magazine

类型：月刊
发行量：3 万
出版社：Imagine
创刊时间：2005 年 1 月
国家：英国



原本是 Highbury Entertainment 出版的《XBM》杂志的增刊，从 2005 年 10 月开始成为一本独立的月刊。为了推广这本杂志，Highbury 公司投入了他们历史上最高的广告费用——总共 20 万英镑。后来 Highbury 破产，该杂志卖给了 Imagine。Imagine 将其重新改版推出后，定价从 3.99 英镑提高到 4.99 英镑，赠送一张 DVD。由于同属于 Imagine 集团，而且栏目构成甚至排版都非常接近，因此《Xbox 360》与《360》这两本杂志经常让人混淆，二者的官方网站都是 X360magazine.com。《Xbox 360》与《360》杂志的不同之处在于，前者更注重 Xbox LIVE 社区，不仅有一个专门的板块，且所占页数相当可观，内容包括比赛报道、XBLA 游戏评测、深度访谈等。

Xbox World 360

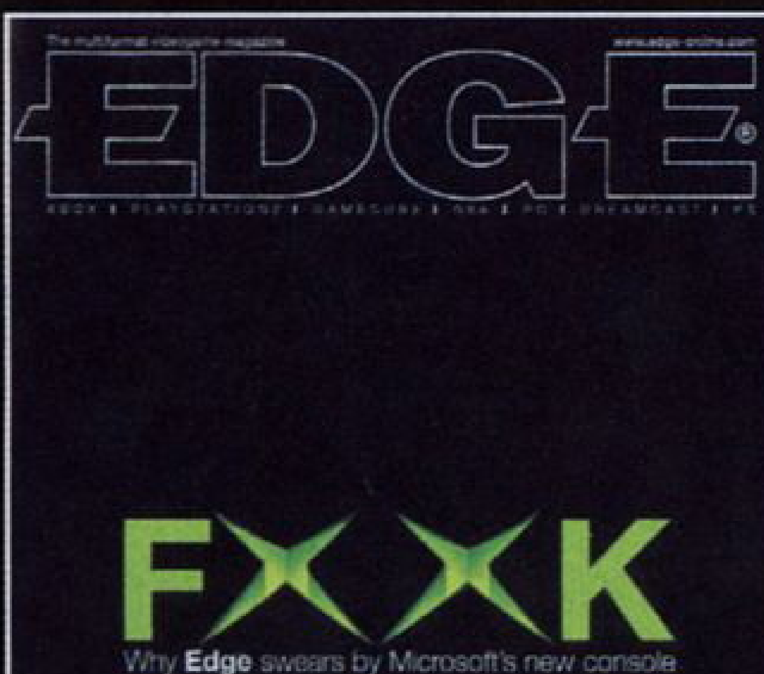
类型：月刊
发行量：3.1 万
出版社：Future
创刊时间：2003 年
国家：英国

《Xbox 360》杂志最大的竞争对手，二者的发行量一直难分高下。这本杂志的前身是 2003 年初创刊的《Xbox World》，当时的出版商是 Coputec Media。2003 年末，该杂志与其姊妹刊物《PlayStation World》一起被 Future 集团收购，由于编辑部从伦敦搬到了 Future 所在的巴斯市，因此绝大多数编辑选择辞职。2005 年 9 月，为配合即将上市的 X360，该杂志更名为《Xbox World 360》。



EDGE

类型：月刊
发行量：3 万
出版社：Future
创刊时间：1993 年 10 月
国家：英国



■《EDGE》杂志充满挑衅意味的大胆封面。

《EDGE》是一本发行量不大，但业界影响力不容小觑的游戏业界杂志，在业内广布眼线，经常有一些业界内幕型文章，因此有不少业内读者，其编辑的公正态度也使其每年评选的各种奖项有相当高的公信力，也深受知名游戏制作人的认可，宫本茂就曾为该杂志的第 100 期创作了封面。2009 年 3 月，该杂志刚刚迎来第 200 期纪念。这期《EDGE》杂志总共有 200 种封面，每种封面印刷 200 本，其中有一种是专门面向注册会员的特别版封面。

说起《EDGE》杂志，就不得不提其创办者 Steve Jarratt。作为欧美最知名的游戏编辑之一，Jarratt 为 Future 出版集团打造了十多本游戏刊物。2003 年 10 月，《EDGE》杂志出现过一次重大危机，当时的一位主力编辑 Joao Diniz-Sanches 辞职，并挖走了一批编辑和作者，使其元气大伤。1995 年到 2002 年间，《EDGE》杂志与美国曾风光一时的《次世代》(Next Generation) 杂志合作，实现了双方杂志内容的共享。之后《次世代》杂志转向网络发展，建立了 NextGen.biz 网站，是最受尊敬的游戏业界网站之一。2007 年 Future 出版集团的美国分公司重新开始将《EDGE》杂志的部分内容转载于 NextGen.biz 网站，《Edge》网站的内容和博客也渐渐与之融合，2008 年 7 月 NextGen 更名为 Edge-Online。

《EDGE》杂志的王牌是其充满深度的各种专题，每期都有一款大作的开发内幕文章。从 143 期开始的"Time Extend"系列经典回顾文章深度挖掘经典游戏的经典之处以及对业界的创新贡献。"Codeshop"系列文章则是探讨游戏开发的技术问题，而"工作室资料"、"大学资料"和游戏教育课程等明显都是面向有志于投入游戏业的读者。《EDGE》杂志有一个很奇怪的传统：除专栏外的大多数文章没有作者署名，而目前《EDGE》的几位专栏作者包括《新闻周刊》知名游戏编辑 N'Gai Croal、游戏制作人 Randy Smith 等，偶尔还会有一些日本作者写的与日本有关的专题。



《EDGE》杂志的游戏评分制度较为严格，不会轻易给高分，今年的《杀戮地带 2》就只给了 7 分，还因此引起了轩然大波，导致无数玩家的讨伐，这也从某个侧面说明了《EDGE》的影响力。16 年来，《EDGE》杂志总共评出了 10 款满分游戏，分别是：《超级马里奥 64》、《GT 赛车》、《塞尔达传说 时之笛》、《光环》、《半条命 2》、《光环 3》、《半条命 2 橙盒版》、《超级马里奥银河》、《横行霸道 IV》、《小小大星球》。

Retro Gamer

类型：月刊
发行量：1.8 万
出版社：Imagine
创刊时间：2004 年 1 月 1 日
国家：英国



这是一本英国出版，面向全球发行的游戏杂志，也是第一本完全以怀旧游戏为主题的游戏杂志。2004 年创刊时原本是季刊，由于大受欢迎，因此改为月刊。2005 年 9 月，创办该杂志的 Live Publishing 公司破产，Imagine 集团收购了《Retro Gamer》。作为一本以怀旧为主的杂志，《Retro Gamer》能够在每期售价达 5 英镑的情况下保持 1.8 万本的发行量已经是十分不易。售价较高的原因是该杂志因题材所限，因而广告较少。

《Retro Gamer》初期附赠一张数据碟，其中包含业余爱好者们重制的怀旧游戏和模拟器，还有一些视频和免费软件。有几期赠送的是老游戏的主题音乐 CD。在内文方面，《Retro Gamer》的亮点是对 1980 年代知名游戏程序师们的访谈，"Making of"系列介绍了名作的幕后花絮。有怀旧情结的玩家可以在杂志中找到他们需要的一切，"怀旧玩家故事"通过玩家的角度讲述游戏业的沉浮，"Vectrex Story"回顾 80 年代的硬件与经典游戏，"主机伤亡"讲述曾经难产的主机。这本杂志深受游戏收藏家们的喜爱，虽然历史不长，该杂志本身已经成为收藏家的珍藏，尤其是创刊号更是 eBay 上的抢手货。

Game Developer

类型：月刊
发行量：3.5 万
出版社：Think Services
创刊时间：1994 年 3 月
国家：美国

《游戏开发者》杂志是一面主要面向游戏开发人员的业内杂志，向美国的很多游戏公司免费提供，也有部分付费订阅的读者和付费网络版读者，大多为有志于从事游戏行业的学生和自由职业者。

《游戏开发者》杂志以技术型文章为主，例如编程、美工、游戏设计等，还有一些与商业运营有关的文章。每个月的专栏中有一些知名游戏业界人士对各种课题的深度讨论。该杂志也有评测型栏目，不过评测的是游戏开发相关的书籍、工具和软件。而最受欢迎的专题则是每期的"Postmortem"（验尸）栏目，名字看起来有些恐怖，其实主要是围绕某款已经发售的大作，探讨游戏开发的最新趋势，以及游戏开发花絮和该作的开发经验。《游戏开发者》杂志的"前线奖"是一个在游戏开发领域相当有份量的奖项，创办于 1998 年，评奖对象包括游戏开发软件、游戏引擎、硬件和工具书。该杂志的姊妹网站 Gamasutra 是最受游戏开发者青睐的网站之一，他们共同属于 Think Services 公司，该公司主办的游戏开发者大会被游戏开发人员视为超越 E3 的游戏盛会。



文 Lancer 编 星夜 美编 心の永恒

游戏人物 第七回

街霸女将 盐泽夏希

●喜爱的事物
恐龙、陆行鸟、猫、面食、炸土豆、蜂蜜

●尊敬的人
诗人谷川俊太郎。第一次读他的诗“沉默”时深受震撼。

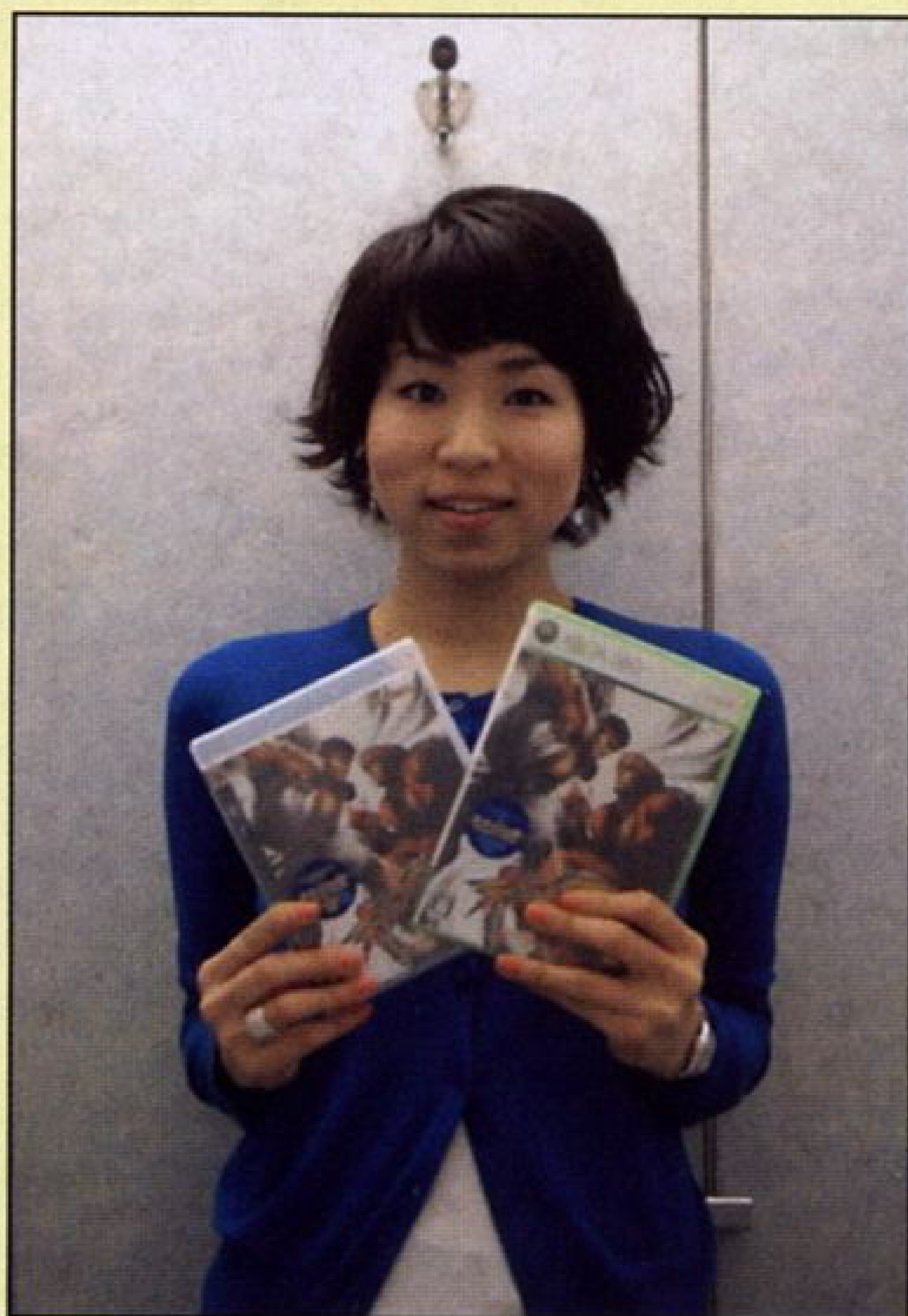
●如果有时间最想做的事
带母亲去旅行。这是 2009 年上半年的目标，父亲的话……2010 年吧！

●现在最想要的东西
自制力。

●如果没有成为游戏开发者，想要从事什么职业？
出版社的编辑

●目前为止所做的游戏中，对哪款印象最深？
《街头霸王 IV》，老实说目前为止“亲自动手做”的游戏只有这个。

盐泽夏希 小档案



1983年8月1日出生于东京都，日本女子大学附属高级中学毕业，2006年日本女子大学文学部日本文学科毕业后，于2006年加入蚱蜢工作室担任项目经理，2007年进入Capcom，在《街头霸王IV》开发项目中担任项目经理，由于在《街头霸王IV》的官方网站担当博客执笔，向玩家发布最新信息，因而成为《街头霸王IV》开发过程中除小野义德外曝光度最高的团队成员。

躁动的文学少女

“我和 Capcom 同岁哦！”盐泽夏希调皮地说。

那是 2009 年 2 月，《街头霸王 IV》发售期间，除了频繁接受媒体采访的制作人小野义德外，身为该作项目经理的盐泽夏希也成为人们关注的焦点。盐泽夏希在游戏业界的从业经历只有 3 年，在人才济济的 Capcom，她只是一个资历尚浅的后辈。但自从 2008 年初以来，在《街头霸王 IV》官方博客开张之后，作为博客主要负责人的盐泽夏希成为该作的宣传大使，以其充满亲和力的风格受到了玩家的喜爱。

盐泽夏希出生在东京都西南部的世田谷区。历史悠久的世田谷是东京都屈指可数的自然型住宅区，密集的房屋与满眼翠绿的美丽风光和谐并存。盐泽家附近也有东京难得一见的秀美风光。离家不远处是东京农业大学和马事公园，盐泽夏希小时候就经常被祖父拉着手带到公园里看马。清晨迎着朝露走出家门，经常会看到有人牵着马在普通的道路上散步。夏希孩提时的梦想是成为一名马术师，看到那些坐在马背上的姐姐，总是羡慕不已。


■世田谷马事公园附近经常可以看到马车出现。

盐泽夏希是家中的独女，性格非常活泼。由于上的是基督教的幼儿园，每周日要到教会做礼拜，到了圣诞节时会举办盛大的活动。夏希自幼便是个假小子，非常好动贪玩，经常与邻居的男孩子们一起玩剑客游戏，把报纸折成武士刀，比赛看谁的刀折得更硬。周围的女孩子们最流行“扮精灵”等可爱的女生游戏，夏希却毫无兴趣，更喜欢在沙地上用报纸叠的纸刀与男孩子们玩剑客游戏，或者爬到树上，弄破了好几件裙子和衣裤，事后总是被母亲狠狠地教训一番。

夏希上的是日本女子大学附属丰明小学，整个学校全部都是女生，一个年级只有 3 个班，环境不像普通综合小学般吵闹，不过周围的女生也都不乏天真烂漫的贪玩精神。地处东京市区中心圈的这所小学校拥有难得的高绿化率，在学校庭院的花丛中玩耍，或者在池子里捉蝌蚪都是夏希最喜欢的活动。

小学高年级时，野丫头般的夏希生活有了一些转变，一种与她的性格有些不搭调的爱好突然觉醒——写作，尤其是写诗成为她最大的爱好。

由于每天要乘坐电车上学和放学，从一年级开始，在电车里阅读儿童袖珍读本就成为了夏希的习惯。夏希的小学老师很重视培养学生的文学兴趣，而夏希也把从老师那里拿到的诗歌笔记视为宝物，暗自为写文章而努力。虽然小学生写出来的东西难免有些幼稚可笑，夏希却乐此不疲。不过在文学细胞活跃的同时，夏希的野丫头细胞却也没闲着，她自称自幼便是一位“性情粗暴的文学少女”。

童年夏希是日本少有的从不看漫画的小学生，反倒是在高年级后开始对漫画有所涉猎，最早看的漫画是《动物医生》。非常喜欢动物的夏希当时也有立志当兽医的打算，看到这本漫画的标题内容和封面中可爱的狗狗，一时心动就试着买了一本。这第一次的漫画接触让夏希大开眼界，充

满趣味性的内容让她不忍释卷，之后开始定期购买有连载该漫画的《花与梦》杂志。周围的同学都是看《Ribon》、《好朋友》等少女漫画杂志，夏希却一点也提不起兴趣，总之是继续与女孩子的爱好无缘。

夏希在儿童文学和动物漫画之外还喜欢的另一种书是恐龙图鉴，“因为想成为兽医之前，非常喜欢恐龙”。她曾和父母一起参观恐龙展，之后曾有一段时间一直泡在恐龙图鉴中。图鉴看得多了，觉得还是不够尽兴，又开始自己画恐龙，制作原创的恐龙图鉴。那个时期的梦想是成为寻找恐龙化石的考古学者。可能是因为对恐龙的着迷，夏希也爱屋及乌地喜欢上历史课，渐渐开始喜欢研究日本的历史，小学高年级时最喜欢与幕末时代有关的历史小说，最喜欢历史小说家司马辽太郎。夏希常因新选组的英雄事迹而热血沸腾，与男孩子们玩剑客游戏时把自己想像成幕末侠士。

热血青春

盐泽夏希的学生生涯是一条直线，没有经历过多少考试，从女子大学附属小学升入附属初中，又进入附属高中，最后进入女子大学，一直都是在女子大学整个教育体系内部升学。不过这些附属学校却不是在同一个地方，初中时所在的校区不再是东京都内的目白地区，而是神奈川县川崎市的西生田地区。

夏希就读的学校虽说是女子中学，可学校的风气却并不老实。由于学校倡导自主性的校风，校园活动非常活跃，身为班级委员的夏希总是首当其冲，也认识了一些普通中学里的男生，不过习惯当假小子的夏希毫无怀春期少女的羞涩，仍然是大咧咧地和男生们称兄道弟。中学里同年级的班级数量比小学时代多了一倍，夏希初来乍到时无法适应截然不同的学校氛围，与同级生的关系并不融洽。青春期的叛逆本性让她总感觉有种紧张状态，在家中也经常忤逆父母之意。夏希对那段时期没留下多少记忆，只记得那时母亲看着她的眼神总有一丝忧虑。

直到初中三年级，夏希才适应了新环境，开始喜欢上快乐的初中生活。不知从何时起，夏希开朗活泼的个性逐渐复苏，孩子王的本性显露无遗，她是一个让同班同学们笑声不断的开心果，是班级里的中心人物。“结束了黯淡的一二年级时代，中三时充满了与朋友们的快乐回忆。”夏希记忆最深的是同学们为她制作的“盐泽语录”，将她日常时不时冒出的笑死人不偿命的语录编辑成册，并附上解说文字，就成了一本小有规模的小词典。

“总共算下来大概有100多条。”如今夏希回忆起十几年前的那个傻丫头时还忍不住想笑，“现在还会偶尔和朋友们聚在一起，一边看一边哄堂大笑。里面让人忍俊不禁的段子还真不少。”

高中时代的夏希疯丫头劲儿有增无减，在女子学校中，性格胜似男生的夏希很容易成为焦点。女大附高除了课外集体活动外，还有学校内部各团体自己举办的各种俱乐部活动，夏希是体育部的部长，致力于将体育部做大做强。学校里的运动会和文化节非常繁盛，这些活动全部由体育部包办。此外每天老师的换班以及学生的早晚出勤管理也是体育部管辖。身为部长的夏希还同时管理着学生的名单，这让她有种担任风纪委员的感觉。最让夏希热血沸腾的是每年的运动会，在这个女子高中里也有不输给男孩子的壮烈“应援合战”。回想那时的盛况，夏希用“可怕”二字来形容。以啦啦队为中心的“应援合战”与体育比赛本身一样激烈，夏希笑言：“由于每次的全体练习强度都很大，大致每年的骨折、流血和肌肉注射等事件都是不可或缺的。”运动会是在6月举办，在正式召开之前，每天早中晚都要进行激烈的练习。就算是文化节，对于身为部长的夏希也是和打仗无异，统管全校女生体育与文化运动的夏希练就了剽悍的个性，曾经有过在自家门前勇斗痴汉的经历。


■朴素的日本女子大学。

那是在高中二年级的一个冬日。夏希从离家最近的一个电车站骑车回家，快到家门口时，正准备停车回家，突然从侧面的小路里窜出来一辆自行车，夏希还没反应过来，已经被车上的男子从背后摸了一把，夏希一惊，回头看到一个猥琐痴汉，慌忙跨上自行车就逃，慌乱之下忘了骑车，推着车一路狂奔，没跑出多远就因为重心失衡摔了一跤。眼见痴汉追了过来，夏希不知从哪里来的勇气，迎面与痴汉扭打了起来，在互相推挤的时候，一边大声呼救，正在附近工地施工的工程人员闻声赶来，将痴汉当场制服。后来警方赶到现场，做笔录的叔叔问：“如果对方身上有刀具，你这么做不是很危险吗？”夏希忿忿地说：“我很生气！”

性格急躁而富有正义感的盐泽夏希有她英勇剽悍的一面，也有文学少女诗情画意的一面，读书写作这个自幼培养的兴趣从未改变。在高二、高三时，她参加了日本全国文学大赛，发表了几篇诗歌，并因而得奖。在文化系的活动方面，她也参加了摄影小组，外出旅行集训时总是由她带队，修学旅行时自然也是由她当委员长。“刚上初中时不善于处理人际关系，自己也觉得没那个必要。但是当上了部长和委员长之后，有了这样的职务，得到了大家的认可，自然要建立起在大家中的地位。”夏希说，如果没有高中这3年的磨练，“就没有现在的我”，为了不让大家讨厌而努力是她的处世原则。

游戏女孩

经过热血的高中时代，擅长国语课的夏希顺利进入日本女子大学文学系，专攻日本文学专业。由于也很喜欢历史，夏希曾为史学专业和文学专业的抉择而烦恼，不过最后还是决定更为擅长的日本文学专业。女子大学的国文系相当有名，其实在附属高中并不受欢迎，最热门的投考专业是英文和家政学系，夏希同校进入女大国文系的同学只有3人。

夏希学的虽是日本文学，最感兴趣的却是中国诗歌。高中时曾有选修课的小论文，夏希所选的论文题材就是李白，大学毕业时，她的论文仍然是写李白。这个与高中时代小论文相同的题材经过她的深入挖掘，获得了校内评选的学术奖，成为当年度的最优秀毕业论文。

除了读书写诗外，一直朝文学方向发展的夏希还有另一个爱好，这个爱好最终决定了她的职业生涯。

与FC时代培养的绝大多数日本游戏制作者不同，夏希第一次接触游戏已经是PS时代。初二时到一个朋友家做客，那时她才知道世上有种娱乐产品叫电子游戏。此前连漫画都很少看的夏希与日本的ACG文化几乎绝缘，她玩的第一款游戏是Human的《钟楼2》，从朋友家中回来后，夏希深受冲击，在心中默念“世上竟有如此有趣的事物？”如今夏希还偶尔会与那位朋友一起玩《钟楼2》，对里面的台词倒背如流。

在《钟楼2》的启蒙之下，夏希苦苦哀求母亲为她买了一台PS。当时买的机子附赠一张《铁拳3》试玩版，这款3D格斗的至高杰作让夏希的父亲也变成了游



■《钟楼2》是盐泽夏希的启蒙游戏。

戏迷。当时夏希最喜欢用的角色是花郎，他的帅气外表和招式让夏希着迷。在痴汉事件之后，夏希开始到跆拳道馆学习格斗技，对格斗游戏越发狂热，在家中练出一身本领后，偶尔会到街角的街机厅里向好手挑战，成为街机厅格斗机台旁少见的女性。在格斗游戏之外，因《钟楼2》而热爱游戏的夏希仍然对恐怖游戏情有独钟，"《生化危机》系列"是她的最爱。夏希的父亲也发现了这个恐怖新天地，玩得比她还要带劲。夏希与父亲的房间就在隔壁，每天晚上都可以听到两间房里丧尸的呻吟此起彼伏。

当时在日本流行的几大名作陆陆续续地将夏希征服。高中的修学旅行期间，夏希放不下正在攻略中的《最终幻想VII》，干脆带上了自家的PS，在酒店客房里独自一人沉醉于克劳德的冒险生涯。《最终幻想VII》之后，《最终幻想VIII》成为夏希最期待的游戏，临近发售时，为了得到不同版本的预约特典，她在秋叶原的MESSE SANOH和7-11便利店各预订了一套。她还记得游戏的发售日是2月11日，对她来说那是个大日子。为了早点玩到，上午7点她就带着订购时的收据，从家中蹑手蹑脚地溜了出来，一路直奔7-11便利店。不过心爱的PS放在父亲的房间里，夏希把《最终幻想VIII》"恭迎回府"，却仍然玩不到游戏，只能一边翻阅说明书一边傻乐。

夏希自称是杂食型玩家，喜欢的游戏不受类型限制，从格斗游戏到RPG，但凡市面上最流行的游戏通常都可以让她着迷。随着对游戏热爱的逐渐升级，光是游戏已经无法让她满足，要集齐关联产品才会甘心。在着迷《潜龙谍影》期间，她把自己的小金库全用来买《潜龙谍影》的各种周边。几年后，夏希进入了游戏业界，有幸遇到小岛秀夫，得到了一套由他亲笔签名的《潜龙谍影 掌上行动》PSP同捆版，夏希用"高兴得飞起"形容那时的心情。夏希最喜欢的另一款Konami作品是《幻想水浒传II》，这是第一款让她感动落泪的游戏，对她而言意义超过了《潜龙谍影》，她说："这可能是我个人的最佳游戏"。

夏希的同学大多都有PS，不过玩的一般是《啪啦啪啦啪》等休闲型游戏，在游戏话题上，较倾向于RPG等核心向类型的夏希很难找到志同道合者。PS2在夏希上大学前发售，她在首发初期购买了一台，之后仍然是各类型游戏通吃。不过在大学时代里她有更重要的业余生活……上了十几年的女校，夏希开始恋爱了。

在怒涛般的高中时代之后，由于很少再参加小组活动，夏希的交际圈没怎么扩大。在日本文学专业的同班同学中，夏希找不到几个有共同话题的伙伴。惟一与她志趣相投的玩伴是在中学时代的网友聚会中认识的伙伴们，她和其中的一位男生关系亲密，周末时经常在一起玩游戏，逐渐碰撞出爱情的火花。



▲第一款让盐泽夏希感动落泪的游戏——《幻想水浒传2》。

从蚱蜢到街霸

大学生活的后半期，到了盐泽夏希开始考虑求职的时期。在象牙塔里过惯了安逸的大学生活，夏希对求职毫无热情，对于今后的职业方向没有特别的目标。虽然非常喜欢游戏，但从未想过以游戏为职业。

"那时我认为就业与爱好应该是完全不同的两码事！"

大三时，夏希得到了一家银行的实习机会，面试合格后开始了她的初次职海扬帆。带领实习生的讲师是一位头脑机智、能言善道的帅气前辈，夏希虽然对于银行业务毫无兴趣，但是想到能和这样的人们共事也是一大乐事。夏希于是将前往大银行作为自己的目标。参加了就业考试后，到大四那年的冬季，银行开始组织新毕业生进修。直到这时，夏希终于知道这是一份绝对不适合自己的工作。"无法产生兴趣的工作我实在做不了，所以想想还是去游戏公司吧！"

那时须田刚一创办的蚱蜢工作室正好在招人。须田刚一是夏希最喜欢的游戏设计师之一，从PS的《SILVER事件》到PS2的《花和太阳和雨》都让热爱文学的夏希十分喜欢。当时夏希已经得到了多家游戏公司的OFFER，其中还包括一家游戏杂志出版社，夏希最终还是选择了蚱蜢工作室。

2006年，盐泽夏希进入蚱蜢工作室，担任项目经理助手，处理前辈手头上的各种杂务。然而进入公司才5个月，项目经理就辞了职，夏希被提拔为项目经理，一边努力适应自己并不熟悉的业务，一边担任须田刚一的助手，每天过得忙碌而充实。


■小野义德召集几位工作人员商讨《街头霸王IV》宣传事宜。

在担任须田刚一的助手期间，夏希积累了从事游戏项目管理的各种经验，见到了崇拜已久的多位游戏制作人，更深信游戏产业是最适合自己的舞台。然而在蚱蜢工作室工作约一年后，在公司内部的结构调整期间，夏希被分配到企划部。夏希从高中起一直以活动组织者身分而活跃，希望从事的是外联和公关，对游戏企划兴趣不大。与须田刚一详谈之后，夏希圆满辞职，开始向其他游戏公司求职。

2007年，Capcom多个大作项目同时开工，在日本游戏产业规模整体萎缩之时，惟有Capcom在大力扩招。在WATCH、ITMEDIA、FAMI通等游戏媒体都可以看到Capcom长期刊登的醒目招聘广告。当时Capcom招聘的是制作人助理，而夏希原本一心想找份项目经理的工作，无奈投出的简历都如石沉大海，连个面试机会都得不到。日本有句俗语，叫"急奔渡口恰有停舟"，夏希与Capcom的缘分正基于此。在她屡屡求职未果时，只有Capcom制作人助理这艘"舟"可上，夏希有过给须田刚一当助手的经验，当时又没有其他选择，只有暂时放弃项目经理的目标，接受了Capcom的面试通知。

夏希的面试官正是如今她的上司小野义德。面试的过程非常不顺，小野提出的问题刁钻古怪，夏希面露难色。面试归来的途中，坐在电车里静静看着窗外的景色变幻，心中伤感落寞。怀着沉重的心情，若有所思的从电车站走回家中，迎接她的确实眉开眼笑的父母——Capcom人事部当日就向盐泽家致电通知面试已合格，随时可做好就职准备。夏希的父亲对此最为开心，从《生化危机》到《鬼武者》，Capcom的游戏一直是他的最爱。

2007年7月，盐泽夏希不仅顺利进入Capcom，还歪打正着地担任了项目经理。通常项目经理的职责是对开发一线的工作进行管理，工作性质偏向于行政管理，基本不参与实际制作。不过游戏业界的职位权责较为混乱，同样的头衔在不同公司负责的内容可能完全不同。蚱蜢工作室与Capcom的业务就有很大区别，夏希的头衔虽是自己期待已久的项目经理，但在Capcom却要经常亲自深入开发现场，超越了通常所说的项目经理权限，一方面要向开发一线传达小野制作人的指示以及提供支持，另一方面也要与外部工作人员交涉，以及进行社内各环节的沟通，通常由市场或公关部门负责的新闻和博客更新也由她代劳。



■ Capcom 工作室一角，墙上贴着《街头霸王 IV》的创意广告。

用夏希的话说，在《街头霸王IV》的开发过程中，她扮演了信息交通枢纽的作用，从制作到宣传的所有信息交流几乎都要经过她这个环节，这与她原先构想的项目经理权责截然不同，相当于制作人助理、公关宣传等职务兼于一身，有被Capcom压榨劳动力之嫌。

夏希很快在她身兼多职的忙碌工作中找到了乐趣。夏希从PS时代开始接触游戏，没有受过《街霸II》风暴的冲击，玩过的格斗游戏只有《铁拳》和《格斗之王》这两个后起之秀，刚刚进入Capcom就被分配到这个格斗旗舰巨作的团队，心中难免有些没底。不过夏希知道全球有数百万人为这款游戏苦等了十年，比起在蚱蜢工作室开发二线游戏，在Capcom的一线巨作团队更令她有成就感和挑战欲。为了了解《街头霸王》的历史，夏希收集了大量历史资料，又咨询了Capcom街机部的老前辈们，恶补几个月后已成为《街霸》百事通。

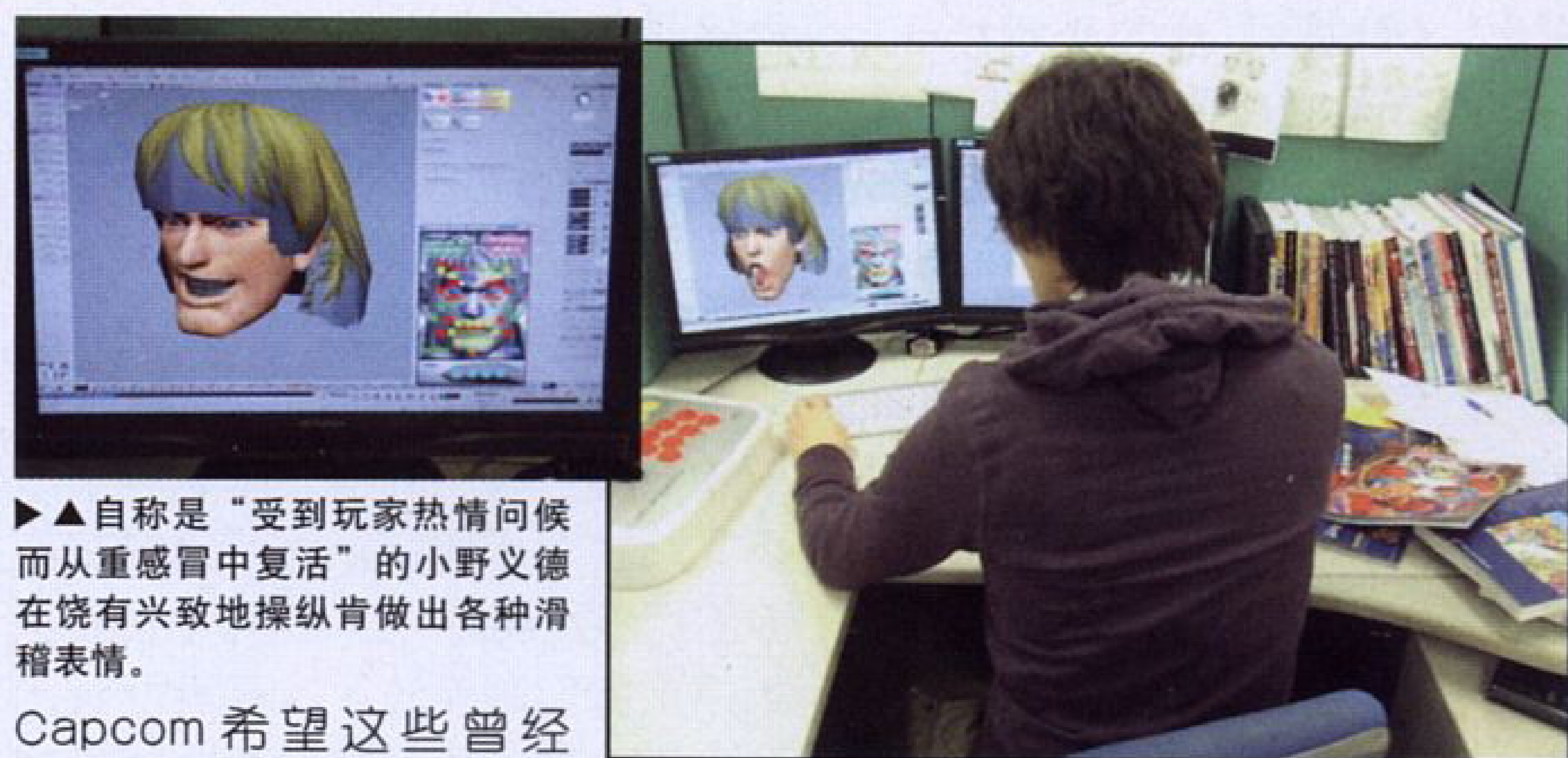
夏希加入Capcom的2个多月后，《街头霸王IV》在欧洲震撼公布，全球《街霸》迷热血沸腾，《街霸IV》团队走到了媒体的聚光灯下。欧洲的揭幕标志着《街霸IV》长达一年半的宣传造势活动正式启动，身为“信息枢纽”的夏希承载着无数玩家的期待，热情而忙碌地投入宣传筹备。在忙碌的内部沟通与外联之时，夏希优雅的文笔也是Capcom不愿浪费的资源。2008年1月，街机版《街霸IV》官方网站开通，小野义德把夏希叫到面前：“盐泽，今后就由你负责每周二更新博客吧！”刚开始接手《街霸IV》官方博客时，夏希常碰到无米下锅的尴尬，憋了一整天也憋不出一篇像样的博客，无奈时只能把午饭见闻之类生活琐事也写到博客里，想不到这些生活化的细节很受网友欢迎，《街霸IV》官方博客的人气持续升温。有深厚文字功底的夏希行文极具煽动性，总是巧妙地挑逗着系列核心玩家们热血沸腾。《街霸IV》街机版正式上市运营当天，很多玩家在官方博客中留下了热情洋溢的留言，夏希大受鼓舞，当他将网友评价发给开发团队成员时，为整个项目组注入了动力。

制作人之路

2008 年 1 月末，东京下了场雪，《街头霸王 IV》开发现场当即有多名兄弟报恙，小野义德也患了重感冒。夏希在官方博客中转发了小野义德“一把鼻涕一把泪”地对支持者们“注意流感”的善意提醒，引来玩家们嘘寒问暖。当时《街头霸王 IV》刚在AOU 街机展上正式亮相，实际游戏试玩首次披露，全球的《街霸》迷对 Capcom 的动静高度关注。

在《街头霸王 IV》公布之前，在 Capcom 资历颇老的小野义德同样是玩家陌生的名字。1994 年，小野义德以音效设计师的身分加入 Capcom，之后参与了“《街头霸王 Zero》系列”和“《街头霸王 III》系列”，之后在PS2 游戏《罗马之影》中晋升为制作人，虽然该作表现不佳，小野义德在 Capcom 的地位还是不断提升，之后相继担任了《新鬼武者》、《怪物猎人 边境》等游戏的制作人。在冈本吉起、船水纪孝等原制作人相继离开 Capcom 之后，长期在“《街霸》系列”的开发中扮演重要角色的小野义德成为《街霸》新掌门人的最佳人选。出于游戏宣传的需要，小野义德从幕后走向台前，在《街头霸王 IV》的高曝光度中成为 Capcom 的闪亮新星。当小野义德在媒体面前频频亮相时，人们会发现在他身后经常跟着一个活泼的女孩——身为项目经理兼制作人助理的盐泽夏希为小野义德的各种宣传活动筹谋划策，《街霸 IV》多个匠心独具的广告也离不开她的贡献。

除了普通游戏杂志和网站的广告外，《街霸 IV》的广告也打到其他高发行量的主流杂志。Capcom 希望让经历过《街霸 II》时代，而如今已生为人父的中年人重返格斗游戏世界。在日本的大型多层娱乐中心，经常可以看到 35 ～ 44 岁的中年人带着孩子在一楼玩抓公仔机。


▶▲自称是“受到玩家热情问候而从重感冒中复活”的小野义德在饶有兴致地操纵肯做出各种滑稽表情。

Capcom 希望这些曾经喜欢街机的家长们重新迈步到二三楼玩传统的街机游戏。

家用机版的宣传主题同样是怀旧，老玩家的意见决定了开发团队的方向。街机版上市后，夏希需要从街机运营商搜集玩家对《街头霸王 IV》的意见反馈，将其传达给开发团队，在家用机版中进行改进。《街头霸王 IV》的开发团队构成较为复杂，除了 Capcom 的团队外，初代《街头霸王》开发者西山隆志创办的 Dimps 也是开发主力。Capcom 负责游戏的美术、角色以及游戏设计，而 Dimps 负责编程与系统平衡性调整。Dimps 虽然有西山隆志这位经验丰富的制作人，但之前的“《龙珠》系列”作品质量不佳，要达到 Capcom 的质量要求，需要日常的频繁沟通与紧密协作，夏希身为小野义德的助手，每天要坐 40 分钟的电车频繁奔走于两家公司之间。

正踏着项目经理的职业道路稳步向前的夏希，如今的工作充实而快乐。“项目经理的工作可以涵盖到整个游戏的全程，从项目的启动，到发售后的促销，每天都有新的挑战与刺激。”前些年人才流失严重的 Capcom 正在开始一场新的造星运动，工作范围涉及到游戏开发全过程的项目经理是一个很容易积累经验，逐步向制作人晋升的职位，盐泽夏希也许会成为 Capcom 未来的女制作人。不过资历尚浅的夏希说，她暂时还没考虑到那么远，身为一名制作人，不能只靠沟通与管理能力。夏希曾因不想进入开发一线而离开蚱蜢工作室，如今在她迈向制作人之路上，最缺的就是游戏设计经验。

“我想今后尝试着制作游戏，具体还没想好，不过很想尝试一下 Capcom 擅长的动作和冒险类型！”



■在开发人员的办公桌边散乱着各种《街头霸王》的资料，其中也包括一些如今已经很难入手的珍贵资料。盐泽夏希本人也有自己的“专用仓库”。



■《街头霸王 IV》首卖会现场

游戏评台 GAMER CRITICISM

胜负师：每年春天，是游戏大作如花粉症般频发的季节，这也让玩家无尽的爱有了爆发和释放的渠道。本次游戏评台的各位评客绝不吝啬爱心，五心状态MAX，也正是因为这个原因。"生于此世，游于彼世"，在次世代的成熟期，我们可以享受的各种体验不会比任何时候少，尽管多年的游戏生涯让我们见多识广，神经粗壮，或许已经不再那么容易被感动，但不能因此去否认游戏的乐趣。在游戏世界中投入一份爱，必然会有所收获。

侠义道无双，人中藏真龙

如龙 3

龙が如く 3

机种 PS3　厂商 SEGA　类型 动作　发售日 2009年2月26日

距离《如龙见参》发售一年，名越稔洋便再度于PS3平台出手，在人们感叹其高效率的同时，玩家也可喜地见到"《如龙》系列"的完美进化。《如龙3》作为正统续作，将系列所宣扬的那种侠义精神和爽快感觉上升到了一个新的高峰，而当玩家感受完精彩绝伦、曲折迂回的故事过后，还没来得及喘息就再次被游戏的支线任务、迷你游戏甚至街道的细节表现所折服……如果非要用一句话来概括本作的话，无疑"系列最高杰作"是再合适不过了。

上升到国家级的曲折故事

如果要问"《如龙》系列"是靠什么达到一线大作的位置的话，相信绝大多数玩家会回答"优秀的剧情"。"最高的人间戏剧"，从这句宣传语就可以看出《如龙3》依旧主打剧情牌。

《如龙3》的故事可以说在一片"混乱"中开始——堂岛大吾登上东城会六代目位置、发生在东京冲绳两地的枪击事件、风间新太郎的重生、神秘的黑衣人……如果之前没有看过任何前期报道的话，应该还会加上莫名突然出现的岛袋力也和牵牛花孤儿院。短短十几分钟的序章，至少五六个悬念的出现，相信没有几个玩家可以忍住不去看后面的剧情以求一探究竟吧？而在这些悬念一股脑摆在玩家面前后，画面却回到了《如龙2》的结尾部分，当看到这一点时笔者曾一度拍腿叫绝，绝在两点：一、与前作《如龙2》相隔两年多的时间，玩家们早已经等不及想看故事的后续发展了，如此安排可以说充分照顾到了系列老玩家，同时也可以使《如龙3》称得上是标准的"续作"（顺带一提，这里还顺带附送了前两部系列正传的影像回顾，厚道的同时既照顾了新玩家又让老玩家回忆起了曾经游戏时的点点滴滴）；二、这可以说是系列惯用的倒叙手法了，在前面突出结果摆出悬念后，却硬生生将玩家拉到另一个时间段，如此一来，玩家更加心痒痒而急于知道后续剧情。

而随后游戏进行到第四章与序章的剧情连接上时，玩家亦会有一种恍然大悟的感觉，而直到此，游戏所营造的氛围是——真正的故事才刚刚开始，一场从三个人的角度开演的东城会干部会的戏起了这个作用，而笔者认为这场戏也是整个游戏中最精彩的部分之一，三大反派的登场颇为精彩，几名角色的性格除去最终BOSS峰义孝有所保留外，神田强头脑简单四肢发达的性格，以及滨崎豪的阴险毒辣都被刻画得非常鲜明，让人印象颇为深刻。

故事的主线此次在黑社会争权夺位的同时又加入了国家政治的阴谋，两者环环相扣，使得故事颇为



▲《如龙3》请来了众多明星助阵，在人物刻画方面可谓达到了系列最强。

曲折，规模上也提升了一个层次。而从黑社会内部斗争慢慢引出度假村计划以及基地扩张计划背后阴谋的手法也颇为精妙，包括系列老角色真岛吾郎疑似背叛以及表面看上去非常理智对东城会最为忠心的峰义孝的阴谋等戏份，都让玩家在剧情每一步发展的同时心也随之牵动。能够让玩家不自觉地进入故事，而随着故事的变化而嬉笑怒骂，这才是成功的剧情啊！

此外，比较受争议的孤儿院部分，笔者认为这一点的加入在剧情的构成中也是有其不可或缺的作用存在的，正所谓"暴风雨前的宁静"，从孤儿院平静安逸的生活过渡到主线黑道以及政治争端，强烈的反差也造成了突出主线的效果，同时也让玩者对安逸的生活到来得不容易而做出感叹，细节方面的感动，在本作中很多都来自这一部分，而孤儿院部分的故事，也让玩家感受到了决心退出江湖的桐生在性格上的变化，不禁让人对这个人物又增加了一份喜爱之情。

集系列之大成

谈完了故事，接下来要赞一下《如龙3》的系统。本作的系统可谓是集系列之大成，首先最直观的改变便是无缝战斗，借助次世代主机的强大性能，"《如龙》系列"终于也实现了这一点，加上同样是借助硬件性能而大幅进化的战斗表演效果，玩家再也不会一见到在街上左顾右盼的人就眉头一皱想着怎么绕过他们了，而是巴不得上去痛揍他们一顿。战斗方面，首先让玩家惊喜的便是普通攻击招式以及喧哗奥义的丰富程度，PS2时代"一招鲜、吃遍天"的状况不再存在，玩家更多要头疼的则是"到底用哪招把敌人打败好呢"这个问题，配合地位和作用相比之前的系列作品都要加重不少的武器系统，《如龙3》的战斗可谓乐趣十足、变化多端，让玩家不自觉反复进行而乐此不疲。

而从《如龙见参》中继承过来的"天启"系统，在丰富战斗的同时，更多的是为玩家带来探索的乐趣以及天启习得过程中幽默的表演，惟一稍感遗憾的是本作收录的天启只有10个，少了一点，让人感觉不够过瘾。

此外，一些细节方面的调整——比如重新回归的经验值分配培养系统以及气位分段配合喧哗奥义的新





▲喧哗奥义无论在数量和表演效果上都得到了大幅进化，战斗乐趣爽快度大增。



▲大受好评的“天启”系统，让人期待每一次幽默的演出。



▲有人气女明星助阵的迷你游戏。

设定，都让游戏的战斗更加具有战略性而非一味地以勇猛制胜。

游戏性

抛开探索、主线以及战斗，《如龙 3》可玩的地方还有太多太多。首先是不得不提的分支任务，经过了几部作品的演变，分支任务已经成为了系列的另一大卖点，很多玩家已经视之重要程度以及乐趣超过主线。《如龙 3》的分支任务在数量上已经达到了系列之最——123 个，此外还有 20 个通缉犯任务，这些足以让玩家花费超过主线数倍的时间（所以建议玩家一周目快速体验一遍主线剧情，二周目再开始做分支）。而每一个分支任务可以说就是一个独立存在的小故事，而这些分支任务所涉及的故事可谓包罗世间万物、纵览人生百态，有些幽默让玩家会心一笑，有些甚至可以感动到玩家落泪，而一些类似“琉球街不可思议传说”、“酒造家的宝贝”等分支还可以让玩家了解到冲绳等地特有的一些文化。

迷你游戏，系列又一大招牌。《如龙 3》在迷你游戏的制作方面可谓下足了功夫，首先和各个企业的合作导致本作中如飞镖和卡拉 OK 等游戏都可以以现实中的本来面目登场，这自然使这些迷你游戏的完成度得到了非常大程度的提升，按制作人菊池正义的话说，就算单独拿出来卖也没有问题。而粗略一数，卡拉 OK、培养酒店小姐、钓鱼、飞镖、桌球、高尔夫球……在迷你游戏数量方面，《如龙 3》也是充分让人感觉到了诚意。其中系列一直标榜的“专为成人所设计”的夜店迷你游戏以及本作中新增加的精油按摩等美容游戏更是请来了现实中的人气女明星担当原形，有了这些，《如龙 3》可谓在每一个细节上都做到了近乎完美。

> **有爱度** ♥♥♥♥♥ **点评人** 白夜（levelup.cn）
>
> **细致时刻** 当故事进行到第八章，力也被捕，身分背景为中国黑帮的老角色刘家龙登场时，其一张嘴吐出的几个中国字“喂，把这个男的给我找出来！”，让人感叹《如龙 3》在细节方面所追求极致的精神。

这游戏绝对能让我玩半年！

生化危机 5

Biohazard 5

机种 PS3/X360 **厂商** Capcom **类型** 动作射击 **发售日** 2009 年 3 月 5 日

对于一些策略类、角色扮演和走格子游戏，半年的游戏时间似乎并不是什么问题。但对于一款动作射击游戏来说，能够将玩家牢牢吸引住并且毫无厌烦情绪地玩上半年甚至更长的时间，这就毫无疑问会成为话题了。大概，玩家们对五代最大的抱怨无非是制作人竹内润没能让游戏的整体架构跳出前作的框框。但只要它好玩，只要它耐玩，那么这些所谓的问题也就不应该算是问题了。主线流程通关后可以尝试寻宝，集齐宝物之后还可以挑战另类打法。什么最速通关啦、无伤通关啦、匕首通关啦、扔蛋通关啦，只要你能想到，那么就会有人去尝试，这也是系列一直以来的特色所在。当然，这一次新加入的双人联机模式和随后的在线对战也是促使游戏耐玩度进一步提高的重要因素。总之，不得不佩服老卡在对游戏耐玩度深度挖掘上的一贯优良作风。

一款让我挑不出毛病的游戏

虽然这句话说得有点太满了，但只要深入这款游戏就会感觉到，这款游戏真的可以用完美来形容了。论流畅度，衔接紧凑的章节可以让任何一个曾经期待这款游戏的玩家玩到过瘾。论系统，多达四种的控制方式和完成度极高的 QTE 系统使得任何一个玩家都可以很快上手，并总结出各种各样的打法和经验。论画面表现力，从角色皮肤上那精致的细节特征以及流畅的动作中足以看出 Capcom 对于这款游戏的投入度。就算是游戏中的刷金钱 BUG，也很容易让人怀疑是游戏开发人员故意留下来的后门。





生化危机，其实是一种文化

虽说这个系列的最初一作并没有成为恐怖冒险游戏的开山之作，但它在游戏历史上的地位是不容忽视的。十多年过去了，《生化危机》已经从当年用来试水的丑小鸭变成了今天 Capcom 的明星品牌。它不仅仅是一款游戏，也是一种文化。这里有欧美僵尸电影的恐怖、有男性玩家所喜闻乐见的枪械文化、更有对国际垄断企业罪恶发迹史的无情揭露。现在，每当一款标榜恐怖为主题的游戏诞生时，就会有人不自觉地将其与《生化危机》相比。“噢，这游戏跟《生化危机》很像。”诸如这样的话，我们都曾经听到过吧！一代确立了恐怖生存冒险游戏的重要地位；二代开创性地加入了双主角双路线交叉剧情；三代采用了紧急回避系统；零代大胆舍弃了传统的道具箱系统；四代成功将原本的动作冒险转型为动作射击；五代则允许两名玩家协力攻关，并顺应潮流加入了在线联机模式。正因为不断进步，这个系列才会走向成功，至于遥遥无期的《生化危机 6》究竟会进化到怎样的程度，我们只能拭目以待。不过我们可以肯定，新的《生化危机》会更好玩，更带劲儿！

> **有爱度** ♥♥♥♥♥ **点评人** 炎骑士
>
> **激动时刻** 当第一次用手枪将佣兵模式集会所关卡的 150 个敌人全部消灭的那一刻，我整个人都颤抖了，整个人都生化危机了！

这唐人街咋一个说中文的都没有咧？

横行霸道 唐人街战争

Grand Theft Auto Chinatown Wars

机种 NDS 厂商 Rockstar Games 类型 动作 发售日 2009年3月19日

这个游戏告诉我们的无外乎两点：第一、NDS上并不是只有马里奥塞尔达任天狗脑白金才能算是一流大作；第二、欧美厂商在NDS上是也可以做出一流水准游戏的。

2008年E3大展，任天堂的展前发布会上，当本作宣布即将在NDS上推出时，着实让很多人都吓了一跳，很多人都并不看好。这样一个充满了血腥暴力的限制级游戏出现在一个以低龄玩家为主的主机上，的确会让很多人都犯嘀咕。不过，人们最大的怀疑同时也是最大的兴趣在于，以NDS主机的机能，到底能做出怎样的一个自由城来呢？

等到游戏发售后，给所有人带来的都是瞠目结舌的震撼，光是打开游戏地图就足以让所有人吓破胆了：游戏地图与《GTA Ⅳ》是一模一样的，虽然少了一个岛，但也是非常惊人的地图面积了！而进入游戏后，更是令人感到"恐怖"：整个游戏环境以全3D的方式打造，虽然俯视的视角给观察带来很多限制，但可以任意旋转的镜头告诉你，这是真正的3D，绝非当年GBA上那款《GTA》挂羊头卖狗肉的伪3D！

而游戏方式带给人的惊喜就更多了，整个游戏系统几乎将次世代《GTA Ⅳ》的所有游戏方式照搬了过来，你在次世代主机上能体验到的，在NDS上也几乎能完全体验到！不仅如此，游戏根据NDS主机的特性，还增添了很多量身定做的游戏内容，例如利用触摸屏的刮奖券中大奖，利用麦克风的吹口哨叫出租车等。而毒品贩卖系统也是第一次在这个系列出现，这也是本作中最快的发家致富之路。

游戏剧情也继承了系列剧情那跌宕起伏层层推进错综复杂的风格，讲述了香港仔李黄（游戏中原名为HUANG LEE，音译）因为父亲被黑帮谋杀，而来到自由城投奔叔叔，





继而卷入了一系列的黑帮火拼事件中，最终找出了杀害父亲的真凶，报了杀父之仇的故事。故事情节上可能觉得老套，但是通过精彩的游戏过程将这个故事原原本本地呈现给玩家，却是不亚于次世代版本的精彩，若不是缺少语音这个先天的不足（这里可以理解为NDS卡片容量的限制，而非制作小组的实力限制），相信游戏还会更加出色。

当游戏的主线任务完成之后，整个游戏的完成度才40%左右，也就是说还有60%的支线任务以及其他内容等待着玩家进一步去体验，这一点比起次世代来简直是变本加厉（《GTA Ⅳ》中的主线任务是占了60%以上的），制作小组是考虑到了掌机游戏随身携带的特点，准备了大量可以随玩随放的内容等待玩家去挖掘。

游戏在线模式的完成度也是高得令人乍舌，如果条件允许的话，玩家可以一直保持在线游戏的状态，不仅可以安安稳稳地进行自己的主线任务，还可以随时与网上其他玩家进行单挑或者群殴的较量，丰富的游戏模式足以谋杀玩家大量的时间。而游戏对于网速的要求并不算高，玩家们可以很流畅地进行网络对抗。

不过令人遗憾的是，本作的销量远不如系列其他作品那么受欢迎，究其原因还是我们在开头说过的那样，NDS固然是当前普及量最大的主机，但是其绝大多数用户都是所谓的非核心玩家以及未成年玩家，很难说这样一款限制级游戏对他们有多大吸引力，就算小孩子想玩，在国外严格的销售制度面前，他们能否说服爸爸妈妈给他们买这样一款限制级游戏，是影响销量走势的关键。

但游戏的素质是绝对不容置疑的，Rockstar Games的开发人员向全世界证明了NDS并不是什么脑白金专用机，只要有心有实力，照样可以开发出超水准的游戏，关键就在于你是否愿意这样去做。假如NDS要评选"十大必买作品"的话，我会毫不犹豫给《横行霸道 唐人街战争》投上一票。

有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 多边形

幸运时刻 游戏中有一种15美元的刮奖券，而这种奖券的最大奖是自由城中的一栋公寓，而且这种彩票中奖的几率还蛮高的，就算不中公寓，二等奖也有200美元入账，我就从无到有，刮中了房子和几千美元。

与其说是空战，不如说是演习！

鹰击长空

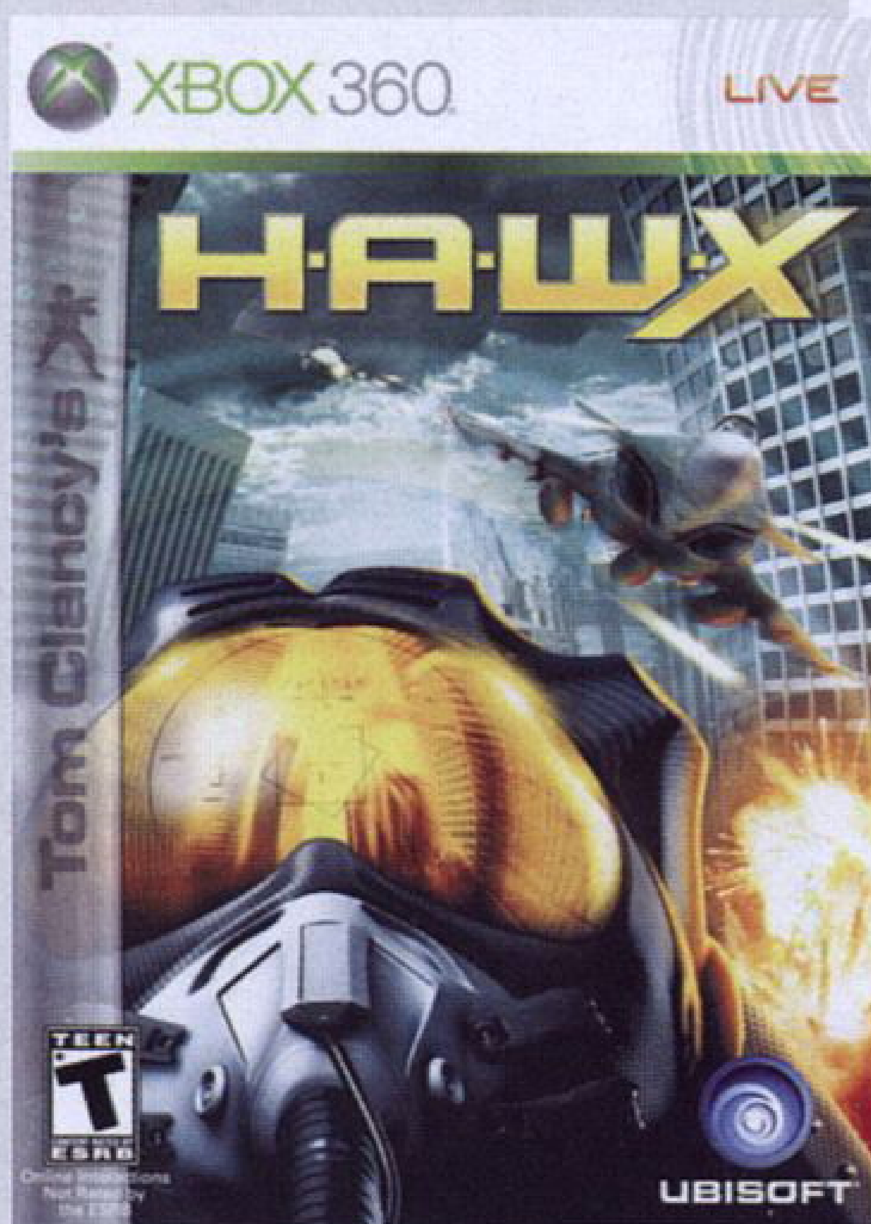
Tom Clancy's H.A.W.X

机种 PS3/X360 厂商 Ubisoft 类型 射击 发售日 2009年3月18日

大概，凡是喜欢"《皇牌空战》系列"的玩家，对这款出自育碧的游戏都是抱着同一个态度：这只不过是《皇牌空战7》到来之前临时拿来应急的东西罢了。尽管《皇牌》的新作还遥遥无期，但到底哪个是主菜，哪个是零食，大家还是心里有数的。当然，我这么说的目的不是有意贬低这款游戏，更不是抱怨它的素质不够高。实在是因为育碧在这款游戏中的投入远远不够。一句话，既然厂商拿不出诚意，那我们玩家为什么还要付出那么高的热情呢！

写实与爽快，这个程度不好掌握

模拟驾驶空战游戏的第一个基本要素就是写实，这一类型游戏最早出现在性能相对较高的个人电脑上，而电视游戏玩家体验到这种驾驶感觉，则是后来的事情。然而，即便是目前的PS3和X360平台，要想完全实现个人电脑上那种对飞行驾驶的高度模拟，恐怕也不现实。越高的模拟程度意味着对玩家的要求更高，身为平民大众的普通玩家无法阅读专业的飞行教材和接受专门的培训指导，想玩转这一类飞行模拟游戏是相当有难度的。既然家用游戏机的特点在于让玩家通过简单的操作就可以体会到游戏的乐趣，那么写实元素就只能成为一种宣传手段，而不能作为打造游戏时的核



心标准。作为家用机平台上模拟空战游戏中的王者，《皇牌》的开发团队对这一点有着相当的认识。所以，当我们看到几近乱真的画面效果时，并不用担心游戏的操作过于专业化。所以，将写实与爽快进行巧妙的调和，直接促成了《皇牌》今天在玩家心目中的地位。

相比之下，打着汤姆·克兰西旗号的《鹰击长空》在宣传口号方面亮出了高度写实的招牌，并且在游戏的流畅度方面也作出了相当大的努力。然而，在各种设定的细节方面却漏洞百出。举两个相对专业一点的例子：日本的F-2战斗机是以美国的F-16为蓝本而研制的，然而在局部造型和体积上却有着明显的差异，在《鹰击长空》中，这两种机型的建模居然完全相同；新一代的F-35战斗机采用了“全玻璃化座舱＋头盔瞄准具”的驾驶舱布局，而《鹰击长空》的游戏开发人员却硬生生给这种飞机的座舱中加上了一个本不属于它的抬头显示器。

横看竖看，这都像是一场演习

汤姆·克兰西品牌的游戏一向标榜写实风格的严谨世界观设定，《鹰击长空》自然也不会例外。相比《皇牌》中的架空世界观，这款游戏中直接采用了近未来的现实世界背景。如果玩家能够耐心阅读每次执行任务前的作战简报，那么就可以感受到这个无比拟真的庞大世界观。然而，问题似乎也出在这里，玩家在游戏中所扮演的角色仅仅是一个拥有高超驾驶技术的王牌飞行员，一个士兵。一个合格的战士是不需要感情的，这符合战争的需要，但却不是我们这些玩家想看到的。有了对大环境的描写，但缺少了对小人物内心活动的精雕细琢没有故事。这对于一款军事题材游戏来说，得到的结果只能是一个：这是一场演习！

没错，这就是一场演习！正因为是演习，所以扮演战斗机驾驶员的玩家只要去专心完成一个个任务就可以了。没有了剧情，任务的难度自然也不会有明显的变化，或许这也是为什么游戏最终任务的难度比第一个关卡还要低的原因吧！

牢骚发到这里应该也就差不多了，如果仅仅在游戏流畅度等基本的方面来评价这款游戏，那么《鹰击长空》还是具有相当可玩性的。它所面临的问题是育碧旗下所有游戏的通病，流水线方式制作出来的游戏都是一个样，玩第一关和玩最后一关几乎没有差别。育碧的游戏制作者们难道就无法仿效欧美和日本的同行们，在制作游戏的时候更多倾注一些情感进去吗？要知道，你们现在做出来的东西就好比超市出售的速冻水饺，无论用料多么考究，永远也不会比妈妈用手一个个捏出来的饺子好吃！

有爱度 ❤❤ 点评人 炎骑士

愤怒时刻 当接连看到一个又一个细节上的硬伤时，我突然产生了一种想法，那就是写信给游戏制作人。





从联合突袭中我所看到的

真·三国无双 联合突袭

真·三国无双 Multi Raid

机种 PSP 厂商 Koei 类型 动作 发售日 2009年2月11日



新的人设令玩家眼前一亮（或者一黑）。这里先不讨论到底是亮的多还是黑的多，至少5代的人设算是真正打破了常规，而之后本作中鼓吹的觉醒也就不令人意外了，相反的还有很多人叫好。而本作的玩法也和过去的无双有很大区别，尽管还是动作游戏，不过核心系统已经出现了很大变化，说明光荣已经有了敢将无双这个品牌应用到任何领域的决心。未来就算是出现无双恋爱、无双射击，或者是性别对调、时空转移，我都不会觉得意外。让我们拭目以待。

挂羊头卖狗肉

首先要声明的是，这个标题绝非贬义。众所周知，无双是光荣有史以来最成功的招牌，不过随着这个系列的成员越来越多，整个系列的口碑和销量都在下降。光荣骨子里还是个制作历史游戏的厂商，它尽管对无双进行了很多改变，但从本质上来说走得还是老路子。在本作推出之前，只有《雀·三国无双》算是一款完全不同的作品，不过麻将其实也是光荣的老本行，因此还是吸引不了新玩家。

到了《真·三国无双5》，崭

心不狠手不辣

像《怪物猎人》这种游戏之所以能够吸引玩家打上千小时，数量繁多的收集要素是主要原因。“刷”这个词，很好地表现了此类游戏的特色。不过游戏本身素质也要过硬，这样才能吸引玩家不停地刷新装备来打老敌人。至于各种珍稀无比却又关系到超强装备的素材，便是玩家的时间杀手。

《怪物猎人》的游戏模式很好模仿，但平衡性却不是这么容易被模仿的，老玩家至今都能说出一代和二代的种种不合理之处，没有之前作为铺垫，就不会有今天的轰动。而光荣因为是头次制作此类游戏，暴露出了不少问题。其中最大的问题就是珍稀素材入手方法太过简单，而实用装备的效果又过于强劲，以至于玩家很快便能达到在战场上纵横捭阖的地步。笔者是刚玩过《白骑士物语 古之鼓动》后来玩本作的，这种感觉尤其强烈。

不过静下心来一想，感觉这也未必就是光荣的失误，说不定游戏设计者的初衷就是这样。毕竟不是所有人都有上千小时去挥霍。真要是把一些珍稀素材的出现几率搞得太离谱，玩家的游戏时间是上去了，乐趣恐怕还得下降吧？

另外本作不支持纸娃娃系统——即所有装备均可在武将身上表现出来，这也是此类游戏的一大忌。如果没有这个系统，玩家就会彻底丧失一大游戏动力。究竟是什么动力呢？用张将军的话来说那就是：乌兹哭西！

有爱度 ❤❤❤❤ 点评人 纱迦

邪恶时刻 好吧，我承认我初次让貂蝉觉醒的时候，尝试着转了半天镜头以便观察。当然我的目标是准备撰写一篇论文，名字叫《论无双武将历代服饰的变迁》，大家别想歪了。








用细节魅力征服你

苏醒神光

セイクリッドブレイズ

机种 PS2 厂商 FLIGHT-PLAN 类型 策略角色扮演 发售日 2009年2月19日



在3D画面上做文章

以往以制作《召唤之夜》系列”而闻名的FLIGHT-PLAN自从2007年以《龙影符》为契机，转型为具有发行实力的第三方厂商后，一直都不遗余力地在“战棋游戏”的领域寻求着新的突破。从《龙影符》中消灭不同种族的敌人获得“法定式”的人物育成系统，到《粉红毒血》中通过捕获“魔神人”衍生出新的道具和技能的收集要素，只要是体验过这两款游戏的玩家都会被这些不曾在同类游戏中出现过的“神来一笔”所深深吸引，当然这个优良的传统也同样继承到了不久前该公司发售的第二款原创作品《苏醒神光》上。对于从“《召唤之夜》系列”一路走来的玩家来说，游戏最大的改变就是实现了完全3D化，在强调场景真实感的同时，制作小组最让玩家动心的设定无疑是在3D人物造型上的“精雕细琢”。因为玩家在游戏中获得的武器和饰品装备到人物身上后都能在外观上直接体现出来，而如果想尽可能多地收集到这类物品，玩家在消灭敌人的方式上也颇为讲究，甚至配合官方不停放出的“特典密码”，玩家还能获得一些正常流程中所不能获得的物品，用更炫的外形和更强的能力很好地回避目前大多数游戏中“为了收集而收集”的尴尬设定，让玩家在实际战斗中培养的角色和运用的战术衍生出更多的变化。

以神的名义而战

和传统战棋游戏玩家操纵勇者不同的是，本作中玩家扮演的是失去了神力的“光明之神”，而在敌我轮流行动的战场上，除了依靠勇者自身的实力来突破重重难关外，玩家也能发动“辉迹”和“祝福”（神所具备的特殊能力）来为勇者们“保驾护航”，在摧毁敌人偷袭阴谋的同时，也使战局朝更有利于我方的方向发展。在育成要素方面，玩家所能操纵的也不再只有能够独当一面的勇者，特性各异的“护卫兵”在后期高难度的关卡中同样拥有出奇制胜的效果，并且为了满足大多数拥有“练级癖好”的玩家，游戏中还可以设定不同的“成长方针”来打造个人的专属角色，甚至在不同的阶段利用神力满足它们的愿望，还能使其具备在战斗中截然不同的技能和战斗特性，将培养育成的内容扩大到了同类游戏中的十倍以上。

PS2末期的难得佳作

最后说到本作的整体素质，作为PS2末期的原创作品的确是相当难得，因为无论是“联动密码”还是“多线式育成”的丰富程度都达到了同类游戏中的新高度，而以神的身分介入战斗，使玩家在线性的战斗中拥有更多的战术选择，也开辟了一个全新的游戏制作思路。所以当各位读者在看到这里的时候不妨将自己尘封已久的PS2拿出来，在尝试中去仔细品味本作所带来的众多“全新体验”，另外在感叹FLIGHT-PLAN公司深厚制作功力的同时，晴天也和大多数玩家一样希望早日能在次世代主机上玩到其所推出的全新原创作品，想必那时所带来的惊喜一定会让你我都更加震撼。

有爱度 ♥♥♥♥ 点评人 晴天

沉迷时刻 虽然本作只存在“正义”和“混沌”两条故事主线，但要真正的完美本作并没有想像的那么简单。因为在两条路线中除了玩家所能收到的同伴完全不同外，即便是相同的敌人掉落的物品也绝不重复，所以光是完成道具图鉴这项任务就需要花费约70个小时左右，这下应该够不少PS2玩家沉迷上好一阵子了吧。






家用机的即时战略终于成为一个游戏类型

光环战争

Halo Wars

机种 Xbox360 厂商 Bungie/Microsoft 类型 即时战略 发售日 2009年3月5日



说起即时战略游戏的起源，很多玩家第一反应会想起个人电脑上的《沙丘魔堡》（DUNE），不可否认正是这个系列让即时战略游戏大红大紫一飞冲天，但要说起即时战略游戏的发源地，却不是个人电脑，而是家用主机。1989年，有一家叫TechnoSoft的日本公司（国内大龄玩家应该还记得由它开发的《变身忍者》和《双截龙》等游戏）在MD上开发了一款名为《Herzog Zwei》的游戏，而这款游戏才是即时战略游戏的鼻祖。怎么样，想不到吧？如今几乎被欧美厂商所垄断的即时战略游戏竟然是一家日本厂商所开创的，虽然这款游戏在当年几乎无人过问，但如今已经被奉为即时战略游戏的鼻祖。

扯出这段历史并不是为了凑字数，而是感叹即时战略这个“生于此成于彼”的游戏类型，在变更了操作平台与操作方式后（从家用主机的手柄转移到个人电脑的键盘鼠标），得以真正的大放异彩。从《沙丘魔堡》到《命令与征服》到《星际争霸》，即时战略游戏几乎成了个人电脑的“独占游戏”，而后几乎在每代主机上也都曾经有一些即时战略游戏名作试图“回归”到家用主机上来，例如PS版的《红警》，还有N64版的《星际争霸64》，更不用提当前次世代的那些新作，但已经彻底脱离了家用主机平台的即时战略游戏在回到“发源地”之后无一例外地出现了水土不服现象，所取得的成绩与个人电脑平台相比用

"望尘莫及"来形容一点都不夸张。

究其根本原因，操作方式无疑是最大的天然屏障。对于需要运筹帷幄审时度势的即时战略游戏来说，鼠标的精确指点与灵活移动，配合键盘的快捷键组合，简直就是这个游戏类型的绝配操作。而在移植到家用主机平台后，开发人员所面临的最大问题莫过于"如何用摇杆实现鼠标指点操作以及用手柄按键最大限度地还原键盘操作"这样一个问题，给游戏套上了一个无形的枷锁，几乎所有优秀的即时战略游戏都栽在了这个坑里，当年PS版的《红警》为此还特地发售了PS专用鼠标，而暴雪的开发人员在完成N64版的《星际争霸64》后发誓再也不给家用主机开发即时战略游戏了（笑）。

话归正题，在《光环战争》公布初期，很多人对这个即时战略新贵是持怀疑态度的，即使这个赫赫有名的Ensemble Studios曾经开发出《帝国时代》这样的名作。开发组一开始就宣称，本作将是为家用主机度身订做的即时战略游戏，从操作上就将彻底摈弃"鼠标+键盘"的传统路线，而围绕着主机手柄来开发操作系统，"这将是家用主机平台即时战略游戏的一次革命"。从最后游戏的成品来看，开发小组果然没有吹牛，而是彻彻底底地为主机手柄开发了一套全新的即时战略游戏操作系统。



举例来说，在游戏中如果需要建造建筑物或者训练部队，传统的即时战略游戏都是在专门的菜单区域中进行选择，而在《光环战争》中，这个菜单被隐藏在每一个单独建筑区域或者建筑物中，当你需要下达指令的时候，将光标移动到该区域或者建筑物上，按键打开的专用菜单设计成八方向的圆形菜单，推动摇杆选择需要执行的指令，再确认即可。这样的设计就摆脱了在部队与菜单之间来回奔走的弊病，利用了手柄的特点，减少了手柄的操作，实现了指令的简单化。而在部队的微操作方面，也结合手柄的特性，除了单独用光标选择外，还设定了"选择全部部队"和"选择当前屏幕部队"两个快捷键，再配合RT键，可在选择多个部队的基础上，再单独选择不同的独立部队，实现了大规模战场上作战单位的微操作。

把操作问题解决好，就等于挪掉了游戏成功之路上的一块顽石，而这样恰如其分的解决方式，可以说是前无古人的。在其他开发组都在头疼如何将键盘映射到手柄上时，本作的开发小组则干脆另辟蹊径，推翻了以往即时战略游戏操作的固有模式，并取得了非常不错的成效。在游戏的其他设定方面也做了最大程度的配合，例如主基地固定位置、部队分类型操作等等，都是实现这种全新操作方式的不可或缺之处。

而剩下来的，就完全看游戏剧情方面设定是否成功了。作为"《光环》系列"前传为主要故事背景的本作，对诸多"HALO FAN"来说是具有秒杀威力的，几乎不可能出现本系列爱好者因为游戏模式的变更而无视本作的，相反的是，由原来操作士官长以主视点进行单兵作战，改为现在操控大部队在光环的世界里进行大规模战役，这恐怕是很多"HALO FAN"早就梦寐以求的事情（比如笔者），所以膜拜于这个游戏的膝下也是顺理成章的事情。

有爱度 ♥♥♥♥♥ **点评人** 多边形

震撼时刻 整个游戏的CG过场都可以说是近年来少有的精品，而最后一关前的CG则可以说是这部精品中的精华，斯巴达战士第一次（以游戏背景设定来看）展现出强大的威力，而第一个（也可以说是惟一一个）死在普通人类手下的神风烈士也在这段动画中有所表现，看得人热血沸腾！

凤凰涅磐

辐射 3

Fallout 3

机种 PS3/X360 **厂商** Bethesda Softworks **类型** 动作角色扮演 **发售日** 2008年10月28日

压力

用再多美好的语言赞美"《辐射》系列"前两作的优点都显得多余，对于玩家来说《辐射》代表着一种游戏的心情和时代，那个美式角色扮演游戏的黄金时代。

黑色幽默、后启示录风格的废土、形形色色的生物、多线的剧情、完全开放式的世界、数量多到让人无法数清的道具，《辐射》的前作拥有成功和成为经典的所有要素。黑岛小组解散之后，几个打着"辐射"盛名的旁门作品根本登不上台面，广大的FANS在舆论上不允许任何人再伸手动他们的命根子。



重生

然而Bethesda动了，还将之大卸八块然后重新拼装，这个使用《上古卷轴Ⅳ 湮灭》的引擎制作的系列正统续作带着它特有的五十年代爵士乐来到我们面前，看着这个崭新的闪着潮流光芒的新鲜玩意，在一小段时间的无所适从之后，当我们看到噼噗小子和避难所小子；当我们走在废墟荒原和下水道中；当我们用VATS辅助射击系统暂停游戏举起枪瞄准敌人身体的每个部分，看到脑袋和四肢上显示的命中率百分比的时候，相信所有老玩家都会激动的……好吧，我承认我热泪盈眶了。

游戏发售之前，玩家最怕的是什么？当然是再一次玷污这个名字——辐射。然而Bethesda这次没有搞砸，虽然它不是完美的，但应该没有人能想出比这更棒的诠释《辐射》的方法。

《辐射3》几乎完美继承了前作的所有优点。故事发生的地点从美国的西海岸转移到华盛顿地区，让人无法忘怀的标志性设定依然存在于新作中，但是重新制作过！全部都重新制作过！避难所服装、巨型的变异蝎、身体表面腐烂的盗尸者、到处乱跑、脏兮兮的小孩子……欢迎来到废土。

瑕疵

新的制作人托德·霍华德一直在思考，组织制作小组集体观摩、学习、研究前作的每一个细节，如何将角色扮演要素和第一人称射击要素完美融合做出"原汁原味"的全新大餐是他们的最终目标。结果是可喜的，但还是存在一些让人无法理解的设定。为什么所有道具都没有了文字解释？为什么所有的杂项道具的图标都一样？为什么主线流程的NPC无法杀死？

尽管有一些小问题，但是没错，你看到玩到的这款游戏就是《辐射》，即使从某些角度看它不是你熟悉的那款《辐射》，但是它绝对是一款真正意义上的佳作。

有爱度 ♥♥♥♥♥ **点评人** 雷电

感动时刻 从101避难所出来，第一眼看到广阔的废土，打开游戏中的收音机，50年代的爵士乐响起，我找回了10年前游戏的感觉。



重出江湖，宝刀未老

星之海洋 4 最后的希望

Star Ocean 4 the last hope

机种 X360 厂商 Square Enix 类型 角色扮演 发售日 2009 年 2 月 19 日



角色是关键

如今，很多人在形容自己对某款游戏的期待度时都会用到“有爱”这个词，这也成为了玩家选择游戏时的一项隐形标准。即使是 6 年后重出江湖的“《星海》系列”正统续作，也必须要迈过这第一关。怎样让玩家对本作“有爱”？我的回答是：角色是关键。因为比起剧情系统之类的，“有爱”角色更容易抓住玩家的眼球，在开发时也更容易实现。

当制作小组公布了《星海 4》的 3D 以及 2D 人物设定时，很多人的第一反应是“还不错”。虽然“娃娃脸”使得游戏中的部分人物年龄看上去偏小，但起码对于绝大部分日式玩家来说，本作的人设关是过了。游戏在成功地令玩家“有爱”的同时，也与“雷”字划清了界限。

系列史上最长过场

三张 D9 碟的容量，其带来的变化别的不说，系列老玩家感觉最明显的应该是那超长的过场动画。约 40 小时左右通关时间里，估计有接近 10 小时的时间玩家都是在欣赏过场动画中度过的。

那不少人要问了：过场长了，剧情怎么样呢？在游戏的整个故事设定上，如果你是一名未曾接触过该系列的玩家，以为星球战争那样的设定的话，那可能就要失望了。和前几作一样，《星海》的剧情其实还是以人为中心的，比起战争、年代记这些“宽广”的词汇，游戏显然更适合“深度”与“细腻”这些字眼。各个角色的心理活动是推动整个故事发展的关键线索。艾基对自己的自暴自弃、菲兹的腹黑是本作最核心的两个事件。略微遗憾的是，女主角蕾米戏份还是不够突出，3A 并没有打算走“爱情”这条线。不过还好，剧情保守一点不是坏事，也算是不过不失吧。

3A 式系统

角色和剧情是让我们决定是否玩本作，而能不能持之以恒地将其玩下去，那就要看游戏的系统了。



熟悉 3A 作品的玩家应该有所体会，耐玩的系统以及隐藏要素一直是其一个招牌卖点。作为自家的老牌系列，制作人当然不敢在《星海 4》中有所怠慢。在战斗方面，游戏中加入了一个颇为新颖的 sight out/in 系统，利用该系统，玩家可以在战斗中体验到如同动作游戏一样的快感，这也让各个角色丰富的技能招式得到了最大的发挥。就一个字，爽！

再来看看隐藏要素吧，这也往往是重度玩家衡量一个游戏的重要标准。和《无尽的未知》直接拿流程中的场景拼凑隐藏迷宫不同，本作的两个隐藏迷宫都是完全原创的。比较贴心的是，这两个迷宫的难度设置存在一定的差别，分别适合不同玩家。期待见到芙蕾或者蕾娜丝的玩家，这次是不能如愿以偿了，在本作最后的隐藏迷宫深处等着我们的依然是系列的老朋友昂翼天使。一般来说，由于中途不能存档，爬至少 20 层的迷宫起码要消耗 5 小时左右的时间，这也是相当考验玩家耐心的一件事情。

整体而言，不算隐藏迷宫，游戏的难度还是很低的，这完全是拜游戏中厚道的合成系统所赐。刷经验的装备在游戏中期就可以合成，到了后期挑战隐藏迷宫时，合成最强武器的方法有很多种，玩家可以开发出多种不同的思路。不过优秀的合成系统同样也意外地凸显出一个问题，相信很多人在玩本作时也有这样一个感觉，那就是：来回买道具刷素材太麻烦了！前期多走走路倒还没什么话说，毕竟受剧情触发的限制。可是到了游戏通关之后，这一点仍然没有得到改善，这就让人有点郁闷了，几个星球来回跑不说，玩家还得频繁地换盘，确实有损游戏的流畅感，这也是本作的系统为数不多的几个不够体贴的地方之一。

有爱度 ❤❤❤❤❤ 点评人 九兵卫

换盘时刻 在后期为了提升能力，玩家需要获得大量的名为“マジカルクレイ”的道具。在 B 盘的星球上采掘完毕后，我们要刷新一次就必须回 C 盘的飞船一趟，然后才能再去 B 盘刷，接着再回 C 盘……短短的一个小时之内竟然换了不下 40 次盘，这实在是令我有点无语。

和风版《奥丁领域》绚烂登场！

胧村正

胧村正

机种 Wii 厂商 MMV 类型 动作 发售日 2009 年 4 月 9 日

灵动绘卷

其实在游戏还未发售之前，广大的《公主皇冠》和《奥丁领域》的死党们就能大致揣摩出《胧村正》的风格。光是看静态画面的我们已经觉得很满足，而游戏从之前走的欧美幻想童话路线，一下子转移到了古代的东瀛舞台，制作小组更应该游刃有余。至于本作是怎样以东方文化的独特魅力抓住玩家的眼球，开始游戏后我们接着往下看。

一进入《胧村正》的世界，就好似走进一幅日式和风绘卷，艳丽的色彩以及精致的细节一下子就给人留下了惊艳的第一印象。而且玩家还会惊喜地发现，这幅随着游戏的进行而逐渐展开的绘卷是活动的，制作人赋予了水流、鸟雀、云彩等等自然界的元素以灵动的“生命”，而水墨画勾勒出的轮廓更是让玩家操作的角色和整个画面融为了一体。疾步于游戏中的各个场景，我们会忍不住停下脚步驻足这每一刻都在变化的景色，因为欣赏如此绝妙的美景本身便是一种莫大的陶醉。

不单单是背景，绘卷中形形色色的人物，包括游戏中的两名主角和其他作为“绿叶”陪衬的角色也同样设计得非常出色，人物们举手投足之间令整个画面更为生动，这也是制作小组在《奥丁领域》中就留有的一贯特色。再提一下游戏中的 BOSS，这些以日本古代神话中的神明鬼怪为原型设定的敌人带有浓重的东瀛色彩，经过艺术加工后不但魄力十足，画面感也极强。当然，这其中崎元仁操刀制作的音乐也对 BOSS 战气氛的渲染起到了不小的帮助作用。

百鬼妖刀物语

剧本设定一直是制作小组的强项。本作巧妙将日本古代神话故事和游戏的原创剧情联系到了一起，对于初次接触该类题材的玩家而

言，历史中真实存在的地名、人物以及名刀甚至会让人有一种“这就是神话故事”的错觉。虚虚实实之间游戏的和风味变得更浓了，玩家的代入感也大大提高。

游戏采用双主角路线，男女主角全部共有6个不同的结局，这些故事相互关联且彼此影响，可以说将百鬼妖刀物语构成了一个不可分割的整体。类似与《奥丁领域》中的平行剧情设定，在游戏中的第二个结局中，玩家可以用所操作的角色改变对方主角的剧情。不过，萝卜青菜各有所爱，玩家到底喜欢哪一个结局，那就得由大家来评断了。







胧村正

本作取名为《胧村正》，因此可以想见“妖刀村正”即游戏的关键词。各种各样的日本刀不但贯穿着整个游戏的过程，也是玩家惟一的攻击武器。除了普通攻击之外，游戏里还有防御和空中冲刺的概念，利用防御还能在战斗中弹返敌人的远程攻击，使得游戏的华丽和爽快度被提到了很高的水准。不仅如此，和格斗游戏一样强调连续技的招式也让每一个玩家都体验到了畅快淋漓的战斗。而在奥义方面，尽管本作并没有达到每把刀的奥义均各不相同的地步，演出效果也称不上炫目，但使用性能上基本保持了各自特色，在战斗中还是比较实用的。

不过话说回来，奥义并算不上什么新鲜的设定，毕竟大部分动作游戏中均有释放技能这一说。居合斩才是村正的真正实力体现，换刀的瞬间发动全屏攻击，这便是“胧流”刀法的最高境界。提到居合斩，顺带要说一下刀的“灵力槽”，这是本作战斗系统的核心。战斗爽快流畅，这不意味着玩家不需要动脑筋，面对通关后魔窟中一些采用人海战的杂兵以及成群结队向你涌来的BOSS时，我们就会发现保护刀的灵力槽是一件多么重要的事情了。



说了那么多，总结起来其实很简单：《胧村正》是一款内外都很绚烂精彩的游戏。所以当你将本作完美之后还需要做一件事情，那就是和其他玩家一起共同期待制作小组继续给我们带来新的惊喜，相信等待的时间并不会太久。

有爱度 ♥♥♥♥♥ **点评人** 九兵卫

断刀时刻 面对一波又一波如潮水般的敌人时，若不讲究战术，即使是最好的刀也极为容易被砍断。由于场面比较混乱，有时半天才会察觉被破防之后的主角滑稽地拿着把断刀在“蹭”敌人，“呃，刀是什么时候断的?”，等反应过来时，已处于濒死状态了……

有多少钱可以再来

偶像大师 SP

アイドルマスター-SP

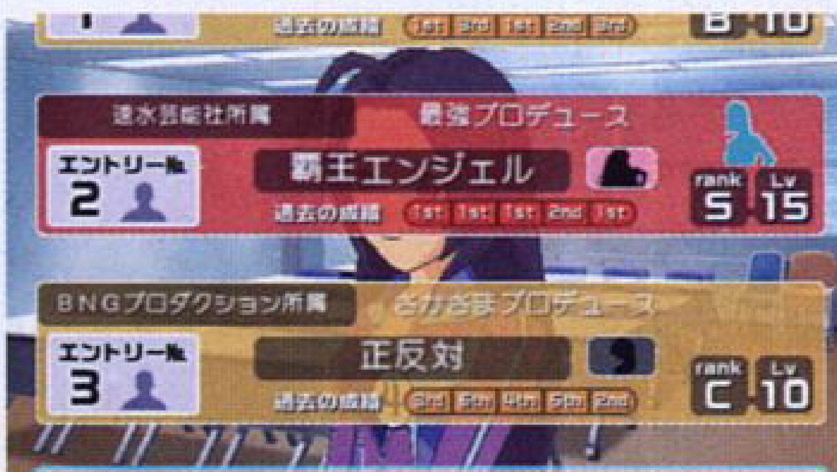
机种 PSP **厂商** NBGI **类型** 模拟育成 **发售日** 2009年2月19日

老实说，我非常佩服给X360版《偶像大师》下载内容定价的那位高人。在一个完整游戏只需要800点（合人民币80元）的大环境下，敢把一套衣服定为1000点（合人民币100元），并且深信玩家会毫不犹豫地掏腰包，这是多么毒辣的商业眼光啊！要知道在此之前，这种下载内容的定价一般都在100点以下。如果NBGI当时一犹豫，把价格定为500点，以今天的眼光来看依然是相当昂贵的，不过如此一来3亿日元的记录就得缩水成1.5亿了。

X360版尽管轰动一时，不过游戏还有不少不尽人意的地方。最大的缺点就是整个游戏的节奏严重偏慢，要知道这点在街机上或许会让人有赚的感觉，但在家用机上就纯属浪费时间了；其次是游戏并未针对家用机进行优化，绝大部分内容都是照搬自街机，玩起来很不体贴。不过除此之外，游戏在画面上的进化令人无话可说，新角色新歌曲也很出彩。









而玩过PSP版之后，我不禁感叹这才是真正的移植作。游戏完全针对掌机特点进行了重新设计，以课程为例，迷你游戏的玩法有了天翻地覆的变化，看似更加简单，其实要求更高，令玩家更有挑战欲。诸如此类的小改进还有很多。而就掌机游戏来说，能做到目前这个画面素质，再加上全语音，实在让人泪流满面。

但PSP版比X360版在捞钱方面还要夸张。把9个角色分成3个版本卖就很令人发指了，不过UMD的容量装9个人的确有点吃力，另外游戏也设计了事务所模式让玩家弥补遗憾，所以这点就不能成为罪证了。真正恐怖的是NBGI把X360的那一套全搬了过来，照样在PSP上开起了收费商店，而且价格依然坚挺无比。更狠的是这回连歌曲都得分开来买，不像X360版那样买一首就能所有人唱。对于日本那十来万铁杆（算上三版本全收的估计也就七八万吧）的忠实度，我着实无话可说。

有心人曾经计算过，目前若想买齐PSP版的所有付费内容，总共需要13000日元，也就是将近1000元人民币。不过目前PSP一共就推出了两弹下载，要知道X360版可是有12弹的！个人感觉别的游戏入不入限定版、买不买周边，尚可以用爱来衡量，惟独《偶像大师》是既要有爱还得有钱，不然实在是搞不定。尽管目前日本经济正遭遇了战后最大的滑坡，但日本玩家的热情貌似没有受到任何影响。厂商如此夸张地圈钱着实让我这个伪非看得心寒，不过愿者上钩的人着实让人肃然起敬。在日式游戏的影响力不断下滑的今天，一款游戏能够拥有如此多的忠实支持者实乃幸事。



有爱度 ♥♥♥♥ **点评人** 纱迦

感叹时刻 本作的按键迷你游戏远比X360版难，但为什么我的成绩却好得多呢？难道是两年来打车枪球游戏把反应提上去了？略加思索，立刻明白了原因：我对□△×○的熟悉度远胜ABXY……接下来想到的东西就不多说了，从PS2时代过来的玩家应该都能明白。

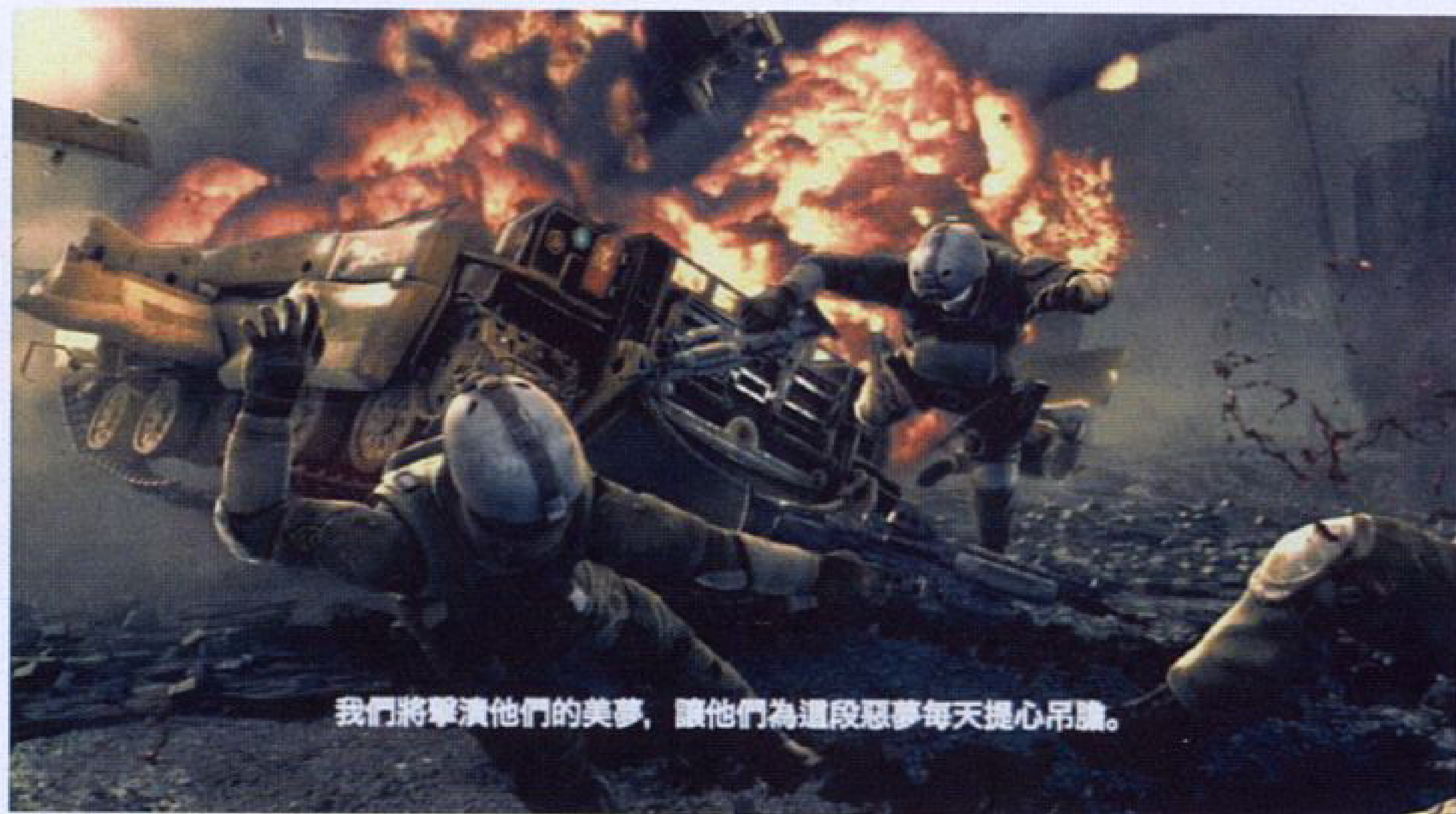
光影盛宴，跃然眼前，耐心看，精彩无限

杀戮地带 2

KILLZONE 2

机种 PS3　厂商 SCE　类型 主视角射击　发售日 2009 年 2 月 27 日

四年，这款游戏从公布到发售经历了四年时间，而这四年中不仅顶着开发任务的压力，即使在中间“最太平”的一段日子，各种风头舆论仍旧时不时地招惹一下 SCE 这根比较敏感的神经。然而当游戏的试玩版放出，当玩家能自己拿着枪在场景中走一圈，感受一下游戏渲染的战争气氛之后，之前的那些猜疑都化为虚无，期待都成为现实。可以豪不夸张地说，《杀戮地带 2》没有辜负玩家的期待，它用自己出色的表现证明了自己的价值，它让所有人都兴奋地回想起 4 年前 E3 上展出的影像。



画面　这就是战场，这就是生存

这首先要归功于制作组出色的图形技术，在家用机上表现出如此真实的动态光影效果让人折服。其次，游戏美工的艺术设计也是重中之重，再高的分辨率没有灵魂也只是枯燥排列的点阵而已。巧妙的颗粒效果加上优秀的动态模糊，让海尔刚星有一种阴冷潮湿的感觉，不对称的建筑风格让它看上去就像是地球的一个扭曲版本，而不是一个完全陌生的世界。然后是物理效果，先不讨论它是否过于夸张而显得不真实，就是这种“会动”的环境让你有一种身临其境的感觉。

实用型楼宇泛着金属的坚硬质感，条条钢筋在危楼间突起，乌云低低地一直压在所有人的头顶，闪电不时滑破暗空，枪声不断、火光晃动、炮灰飞舞，层出不穷的敌人的一双双眼睛在昏暗的环境中不时拉出曲折的亮红色线痕。贫瘠的荒地，沙漠上扬起黄色的沙尘，白炽的阳光在空气中的灰尘间折射，一阵风吹过，你能看到气浪的起伏。你扣动扳机，枪口泛起的亮白火光会在瞬间赶走一切黑暗，敌人厚重的装甲被鲜血染成暗红色，身体扭曲颤抖着倒在地上，他身后的影子像魔鬼一样跟着扭曲颤抖，随着每一发子弹射出瞬间的光有规律地时隐时现，像在彻底黑暗的酒吧舞池中连续闪烁的闪光灯，人物的动作如剪影一般，但是狰狞。背靠着厚实的掩体，在黑暗的角落里，在敌人密集的弹幕中努力生存下去，每个人都一口一口喘着粗气，任何时候都不知道这是否是自己的肺最后一次与空气接触。

剧情　谁是主角？

以单人流程作为最主要或重要部分的成功游戏，一个精彩的故事和个性鲜明的主角属于必不可少的要素，当所有人的焦点都聚集在《KZ2》的画面上时，游戏的剧情被挤到了最微不足道的位置上，但其实它并不是那么不济。主角塞夫并非完全没有存在感的战士，他有自己的想法，有亲爱的朋友也有憎恨的敌人，官方对于主角和整个战争有着详细的设定，但是这一切在一个本来就看不到脸的主视角射击游戏中没有花太多的篇幅描绘，没玩过前作的玩家从游戏中根本无法得知双方为什么战斗。

实际上，人物的情感通篇都在战争的巨大压力下挣扎，而我想，游戏制作组也是将整个战争当成“真正的主角”来表现的。“ZONE”，地带，整个海尔刚星和生活在这个只能带着面具才能生存下去的星球上的人是游戏中最大的看点。游戏的主题也并非是要宣扬正义终将铲除邪恶的真理，它是在表现战争。为了生存而团结起来的海尔刚星人，为了抵抗侵略而拿起枪战斗的维克塔星人，以及为了巩固自己政权在某一层面“代表了全人类”的 ISA，战火中所有的战士都是棋子，而玩家自己也是战争的海洋中微不足道却又不可忽视的水滴。其实，如果玩家事先能对《KZ2》中的故事背景有个大致的了解，并仔细听游戏中的每句台词的话，还是可以从中感受到来自剧情的震撼的，可惜的是它们大多在你奋勇杀敌的紧要关头从你的耳边悄悄溜走。



操作　冰凉的金属枪身，一直握在手中也会温暖

游戏的基本操作和普通的主视角射击游戏相同，加入了第三人称动作射击游戏中惯用的掩体系统，贴墙后仍旧维持的主视角很舒服，探头射击也不会有任何不适。游戏的操作最大的特色就是武器的重量感了，视角的转动有些像鼠标加速度的感觉（当然是不能关掉的鼠标加速度），当你移动准星的时候，如果仔细体会，角色表现出的是一种高重力下穿着厚重装甲端着沉重的金属枪械努力瞄准的感觉。这种“怪异”的手感褒贬不一，但是在实际游戏中，只要经过一段时间的适应，使用各种武器还是有与众不同的乐趣的。各种常规枪械和独创的武器都极具特色，比如带有绿色瞄准镜的大众情人 M82 突击步枪、打开枪管的灯便可以追踪敌人的 LS13 散弹枪、六轴关系到准镜晃动的 VC32 狙击枪、华丽且威力强大到让人无语的 VC5 电枪等等，枪身丰富的细节和命中时暴力血腥的画面表现效果让你每次扣动扳机都有一种独特的爽快感。当然前提是得命中敌人……

游戏的单人流程只有七八个小时就可以通关，而且关卡设计只能说不过不失，大多数情况都是不停地往场景里堆人，但是因为有优秀的战场氛围，所有人物的动作都非常逼真，AI 也很聪明，所以实际游戏过程并不枯燥，反而能让人有一直打下去的冲动。

游戏的多人模式是一大亮点，五种独特的对战规则和现在流行的大多数游戏都稍有不同，而且在对战中每回合都会在规则间变换，玩家不会因为每次都是“杀人、杀人、杀人”而感到乏味。线上模式的乐趣，每个人能体会到的也不完全相同，因为有网速、技术和是否有朋友一起网战的各种因素制约，但是细致的网战排名和升级系统让游戏本身拥有了更长的保质期。

有爱度 ♥♥♥♥♥　点评人 雷电

悲情时刻 本作的隐藏要素“徽章”的设计非常巧妙，它们被挂在场景中一些适当的地方，和场景非常舒服地结合在一起，虽然颜色暗淡不容易发现，但是对于喜欢看风景的我来说仍旧饶有兴趣地开始了漫长的“寻找徽章之旅”。花费数小时击碎了全部的 32 个徽章，叮咚的清脆响声后发现竟然只有一个铜杯。我揉了揉酸痛的双眼看了看窗外，阴天，还下着雨。

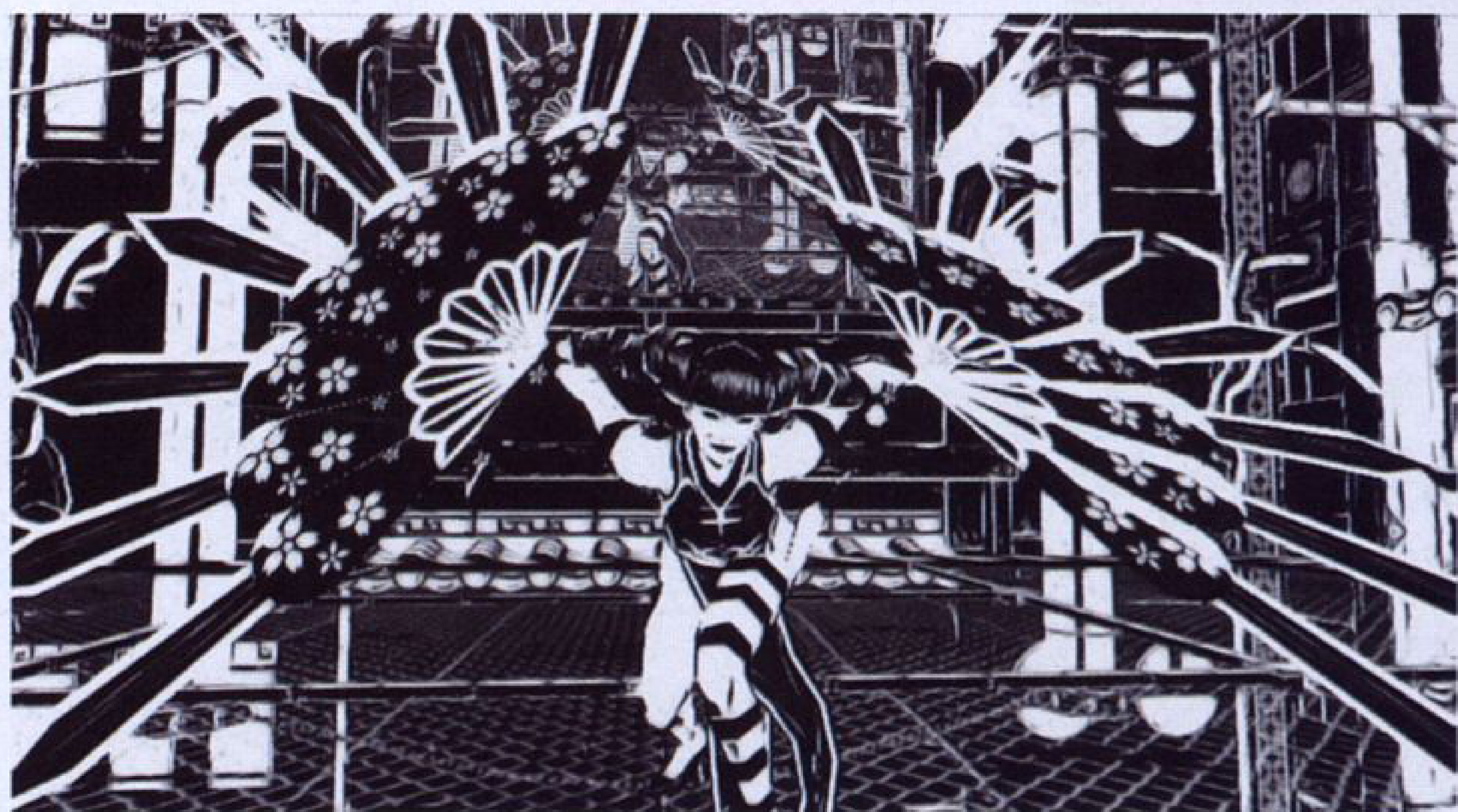


杰克："我不帮助人，我只杀掉他们。"

疯狂世界

MADWORLD

机种 Wii 厂商 Platinum Games 类型 动作 发售日 2009 年 3 月 10 日



纯粹暴力，不喜勿试

一款 2009 年的游戏，输出竟然最高只支持到 480i，黑白的画面风格独特，也非常适合表现主题，但是在复杂的场景中稍显凌乱，有时候很难看清场景内的东西。但是，这黑白的世界，鲜红的血，像极了电影中"地狱男爵"的男人杰克挥舞电锯将眼前的人全都锯成碎块，这种大颗粒的粗犷感也正是游戏的特色。当这个游戏和 Wii 的其他温柔作品摆在一起放在货架上时，它稍显文静的封面并没有给人太多不适，但是要知道，可以不夸张地说，它是游戏史上最暴力的游戏之一。

简单的规则，单纯的快感

游戏本身就是一场名为"Death Watch Game"的杀戮游戏。"游戏"的目的就是在通过各种残忍的手段杀戮其他参与选手获得分数，超过场景的最高分数便会挑战分数保持者（关卡 BOSS），击倒他们取代其排名，直到最后成为第一名。越是残忍的杀戮方法，获得的分数就越高。场景中超级丰富的道具让你变得残暴，锋利的钉板、修长的尖钩、飞转的齿轮、重型的闸刀，连路牌的金属铁杆都成为了暴力道具，直接插穿敌人的头颅，鲜血像小喷泉一样在脸上的伤口处升起一支红色的小花儿。你要做的就是将这些东西都连续使用在一个人身上，让敌人疼痛，让观众爽，让自己活下去。

游戏中分布在 4 个区域中的 14 个关卡风格迥异，虐待敌人的方法也不相同，数个中 BOSS 和 13 个 BOSS 也让游戏本身的内容非常丰富，黑白画面下风格迥异的 BOSS 战成了游戏的看点，超长时间的残暴终结技"赏心悦目"，让玩家本身和围观的各位都 HIGH 到顶点。

除了这些其他游戏中也基本都有的东西之外，游戏的一大亮点就是将暴力和恶趣味结合在一起的各种小游戏"浴血挑战（BLOODBATH CHALLENGE）"，并且将小游戏用到的大道具与场景本身恰到好处地结合了起来。比如个人最喜欢的高尔夫游戏"MAN GOLF"，拎着一根纤细的金属高尔夫球杆，抓住面前的一个倒霉鬼，踩在脚下，抬头看看挂在空中的圆形镜面，头顶巨大的白色月亮撒下银色的光，手臂带动金属杆划出圆型小弧线，拉出红色线条的头颅在夜空中划出漂亮的抛物线，"啪啪啪"，连续击碎一串圆镜的清脆响声似乎给杀戮带来了一丝"雅兴"……

也不能太暴力

游戏的流程是死套路，玩久了仍旧有一些单调。好在二周目各个关卡的各种挑战任务和有趣的小游戏能起到一定的调节作用。

有爱度 ♥♥♥♥ 点评人 雷电

爆笑时刻 游戏在紧张的杀戮中，各种欢乐小游戏之前的爆笑演出实在让人忍俊不禁，一般情况下，在其他人被残忍地杀害之后实在不应该大笑，但是这个被性感美女用"大道具"虐杀的黑男爵（BLACK BARON）实在太有喜剧效果了。另外，在通关时，这个怂人还会给你一个意想不到的惊喜哦！

如梦如幻、美不胜收的艺术精品

花

Flower

机种 PS3 厂商 SCE 类型 动作 发售日 2009 年 2 月 12 日

"神机模拟地球"这句话在现在看来，讽刺意味已经不那么重了，顶多是戏称或是笑谈。而"模拟地球系列"的三大概念作品——《花》、《非洲》、《海洋假期 堡礁秘辛》也均以发售。从各界的反响来看，最晚登场的《花》虽然只是一款 PSN 下载游戏，但却获得了国内外媒体以及广大玩家的一致好评，这对于流程只有短短六关，两三个小时便可通关的一款下载游戏来说，的确会让不少人感到惊讶。

《花》的操作非常简单，我们可以理解为控制的是一阵风，用六轴功能指挥花瓣的飞行，而其他所有的按键（包括方向键）都只有加速的功能。我可以很负责地告诉各位，这是目前六轴运用方面最为成熟和舒适的一款游戏。《花》那种如梦似真的游戏感觉，并不完全出自于景色的描绘与色彩的运用，在空中自然平滑的浮游感为玩家的梦境起到了推波助澜的作用。

从画面风格到游戏方式，《花》均具有中国游戏制作人陈星汉强烈的个人印记，无论是其下载量巨大的处女作《云》，还是展现生物进化与自然界法则的《流》（flOw），均是在短小的流程中蕴含了浓郁的艺术气息甚至是发人深省的哲学内涵。同样的，美不胜收的《花》给予我心灵上的震撼很难用语言去形容，你只要和我一样，抽出一个宁静的夜晚，用心去体会，那种心旷神怡的感觉恐怕在很多大作中都体验不到。



有人说，《花》的主题是环保，的确，在游戏最后，破败污染的城市在花海的"围攻反击"之下重现了自然的色彩，而高耸入云的钢架铁塔最终变成了参天大树，即便是从游戏的设定图中我们也可以看出明显的环保意识。不过，一百个人眼中有一百种"花"，不同的玩家在《花》中得到的启示与感悟并不相同。比如游戏中后期风格的突变，反差之大令人惊异，完全可以视为一帆风顺的人生中突然遭遇的重大挫折，而最后的大结局又让人有"风雨过后终见彩虹"的感叹。

最后，想单从游戏角度简单说两句对于《花》的期望。《花》和《流》存在同样的耐玩度较低的缺憾，如果能加入传统的得分、连锁、时间挑战等元素，并对应网络排名，那么就可以在相当程度上解决重复价值低的问题。现在，追加包对于游戏已经不是什么新鲜玩意儿了，《花》完全可以通过追加包的形式添加这些要素，并不必让玩家苦等陈星汉同学的下一个灵感闪现。如果真能这样，对于早已拿齐了奖杯的玩家来说，也有了重拾佳作的理由。



▲《花》的设定图，原计划制作 8 关，最终"风"和"悬崖"结合成了一关，而"沙漠"被删除，不免让人觉得有点可惜。

有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 胜负师

YY 时刻 制作人陈星汉说过："在《花》这款游戏中，包含了我从上海到伦敦再到纽约的心路历程……"无责任猜测一下，《花》的前半段代表了他无忧无虑的少年时期，如风般追寻自己的梦想，而中后段是在黑暗中寻找光明的事业初期，却在异乡遇到逆境，而到了纽约，一切又出现了转机，柳暗花明……纯 YY，但也算是对游戏内在表达的进一步理解吧。

《塞尔达传说 黄昏公主》试炼洞之懒汉攻略

文 yak 编 胜负师 美编 NINA



《塞尔达传说 黄昏公主》是著名游戏系列《塞尔达传说》到目前为止最新的一部正传作品，该作自2006年发售迄今已有2年多的时间，以真实比例重现了美仑美奂的海拉尔世界，除了拓展了一批新玩家外，更有一批系列老玩家至今对其念念不忘，特别是游戏中提供了一个深达50层、游离于主线剧情之外的地下斗技场——试炼洞，其主要对象也是系列的重度爱好者。如果你也曾历经艰难困苦才挑战成功，或者你还在为成功闯关而苦苦尝试，那么不妨阅读下文，笔者将提供一套懒汉攻略，助您轻松过关，当然了，限制也是很苛刻的哦。

挑战限制的野史由来

话说天命之勇者林克平定了魔王掀起的风波后，某日被公主唤到殿前叙话：

"英勇的林克啊，魔王虽然已经被封印，但是掌管各地精灵泉的大仙女依然被囚禁在沙漠的试炼洞里面，洞内魔物猖獗，能否请你前往搭救呢？"

"责无旁贷！"林克一脸自信道："臣乃剑圣传人，如有退魔剑在手，可轻取之。"

"退魔剑还是放在圣域不动的好，这里有一把铁剑，你凑合着使使。"公主随手扔过来一截铁疙瘩，"还有，我怕那些剑术奥义会被魔物学了去，你最好也别用。"

"这样的话……容我准备几十支炸弹箭，背上四大瓶蓝药水，也能不负使命。"接过黑漆漆的铁疙瘩剑，林克不禁眉头一紧。

"唉哟，海拉尔现在百废待兴，皇宫国库正吃紧，哪里去弄这些东西啊？依我看，别说箭和炸弹了，你的弓和瓶子也留下来支援财政吧。"公主谈笑间就把这些玩意收了过去，"当然了，你是代表我出征，国家再穷也不能辱没了皇族的气派，现赐你黄金甲一件！"

"公主处事公正严明，财政精打细算，实乃海拉尔人民之福！今日国家有难，臣决定自掏腰包，倚仗御赐黄金宝甲，拼死完成任务！"林克托着金灿灿的盔甲，顿时凛然。

"能有这般觉悟甚好，只不过，你的私房钱，还有你收集的心之碎片我早前已经代你上缴国库了，不愧为一代勇者，我代表海拉尔人民感谢你！……咦？道声谢而已，林克你哭什么？"

就这样，泪流满面的勇者，在英明睿智的公主目送下，踏上了海拉尔大陆有史以来最苛刻吝啬的皇家征途……

为免有读者看不大明白，再把我们本次挑战的限制罗列如下：

①三心状态；
②使用铁剑；
③不使用剑术奥义；
④不使用瓶子；
⑤不使用炸弹和弓箭；
⑥钱袋600上限，空钱状态进入，并完成试炼洞二周目。

怎么样？大家觉这难度还行吧。别忘了，我们的原则是"偷懒"，只要按照下文的方法，应付这些限制还是比较悠哉游哉的哦，人人都能尝试的懒汉之旅，出发咯！**（由于本人没有截图设备，只能使用屏摄，图片质量不高，望各位读者多包涵！）**

楼层详解

1F 大刀哥布林 ×1

传说中的热身关卡，用来试试铁疙瘩剑的威力吧。林克一般的挥剑招式有三种：横斩杀伤面最大，锁定后的纵斩对空效果不错，按前使出的突刺发动最迅速、攻击距离也最长，这三种招式的威力相同。如果说铁剑攻击力低也有好处的话，那所指的就是"粘斩"了吧。所谓"粘斩"，即有意控制按键频率，避免出现多段连击，而重复使出第一段砍击。如此一来，可以让杂兵粘在原地持续的硬直，直至被杀死。比如这一层的敌人，需要原地砍上11下。粘斩能够有效防止杂兵被吹飞倒地而出现无敌状态，值得好好掌握。



2F 蝙蝠 ×3 老鼠 ×3

最常见的杂兵"鼠"辈，正适合用来练手。林克的普通锁定有一个特性，即在命中目标后瞬间转移锁定至附近一定范围的敌人，这一特性可在一瞬间击败多个对手，华丽与实用并存，可称之为"连闪"。另外，别看老鼠个头小，攻击力可是童叟无欺，还好现实中不存在这种能把钢盾撞得叮当响的老鼠。在光线不足的环境下，推荐一边跑动一边挥剑来寻找它们，这招叫"跑动斩"，先记住，后面的战斗会有大用。如果想更保险的话，可以使用飞钩在远距离射杀老鼠。





3F 食人花 ×4

本层中心，埋有一颗补血心。在这一层，笔者要隆重的介绍一下本次挑战中使用频率最高的一件道具——链锤。挑战限制里面之所以敢选威力低下的铁剑，就是因为有链锤作为弥补。

锤，是兵器中以攻击力威猛著称的一件，力道十足、难以格挡，在古今中外的战场上都受到不少





英雄好汉的青睐——包括某位修水管的胡子大叔！也许正是因为与那位胡子大叔的亲戚关系，林克也善于使锤。而带锁链的锤子，攻击范围得到了延伸，即可全力抛出串杀一线敌人，也可原地抡动蓄而不发攻防一体。链锤的好处，下文会有多处体现，本层对付四个食人花权当小试牛刀了，只需先用飞钩打断其茎部，然后吸引其排成一线，扔锤，K.O.！

4F 大蜘蛛 ×3

大蜘蛛长得挺吓人，若用铁剑来打比较耗时，于是我们选用大威力的链锤攻击。跳下平台将它们引动，待它们排成一列后，链锤一扔一收，两段打击，鬼神升天。链锤的缺陷在于抛出后有很长的硬直，且无法取消，因此



恰当的把握攻击时机很重要，这点需要细细体会。

5F 弓箭手 ×3

弓箭手堪称试炼洞中最具威慑力的杂兵——没有之一！击败它们后林克能做出特殊收剑动作就是证明。射得远、射得准、射得疼，这些都是弓箭手让人头痛的地方，所以本层算是挑战的第一个小门槛。从平台上滚翻后跳下可跳得较远，

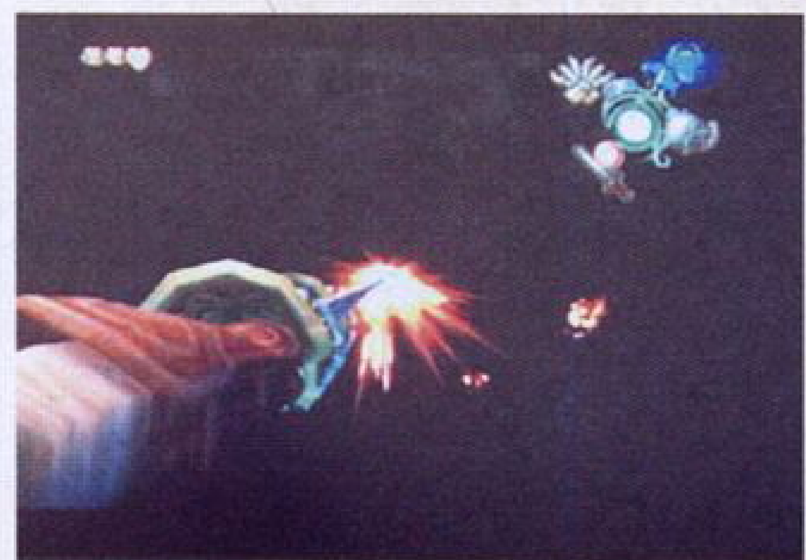


按住前不放，林克落地后会顺势前滚翻，此时若身边有敌人的话，在滚翻起身前按下锁定并出剑，林克会使出一招“滚翻斩”——这招能在起身瞬间立即向锁定的敌人发动突刺，威力也是普通斩击的 1.5 倍——可直接将一名弓箭手打翻在地。之后我们需要在盾牌的防御下，抓住弓箭手攻击的间隙，用出招最迅速的突刺各个击破，消灭一个弓箭手要砍 4 下，正好是一套连斩的连击数。显然，此时最好能让弓箭手们站成一线，切勿被其围射。

本关稍有难度，操作不好伤两颗心也没关系，反正再过两层就有补血了。

6F 火虫 ×9

在平台上就能用飞钩对天花板上的几只展开攻击了，这里当然可以慢慢点射，但是据笔者观察，试炼洞中消灭敌人越迅速，爆出大金额钱币的概率就越大。别忘了我们的黄金甲，那是一件以消耗钱币为代价的无敌盔甲，有机



会就要尽量为其储备钱币。

7F 火蝙蝠 ×5 火蜥蜴 ×2

本层门口右侧，埋有三颗补血心。身上带火的蝙蝠即为火蝙蝠，攻击力比普通的高些，但是依然能一刀一个。对付蝙蝠类的杂兵，这



里介绍一个安全的方法——在上层的平台利用回旋镖的多重锁定将其回卷上去砍杀，砍杀时注意不要太靠边或太靠里，否则要么可能在挥剑时滑落平台边缘，要么卷不回来。而在设置多重锁定点的时候，最好定在墙面的位置而不是地上，这样能产生较高的旋风，回卷蝙蝠效率也更高。当然，如果技术过硬，直接跳下砍杀也行。

而对付火蜥蜴时，只需引其先开始喷火，然后绕行到它身后，锁定攻击尾部即可。

8F 蓝蜘蛛 ×4 红蜘蛛 ×4

八个蜘蛛个头虽小，弹跳力却不错，用铁剑砍杀难免顾此失彼。因此我们还是要请出一击必杀的神兵——链锤。跳下平台绕场跑动吸引，走到墙边时看准机会回身扔锤，世界顿时清静了……



9F 弓箭手 ×4 刀蜥蜴 ×2



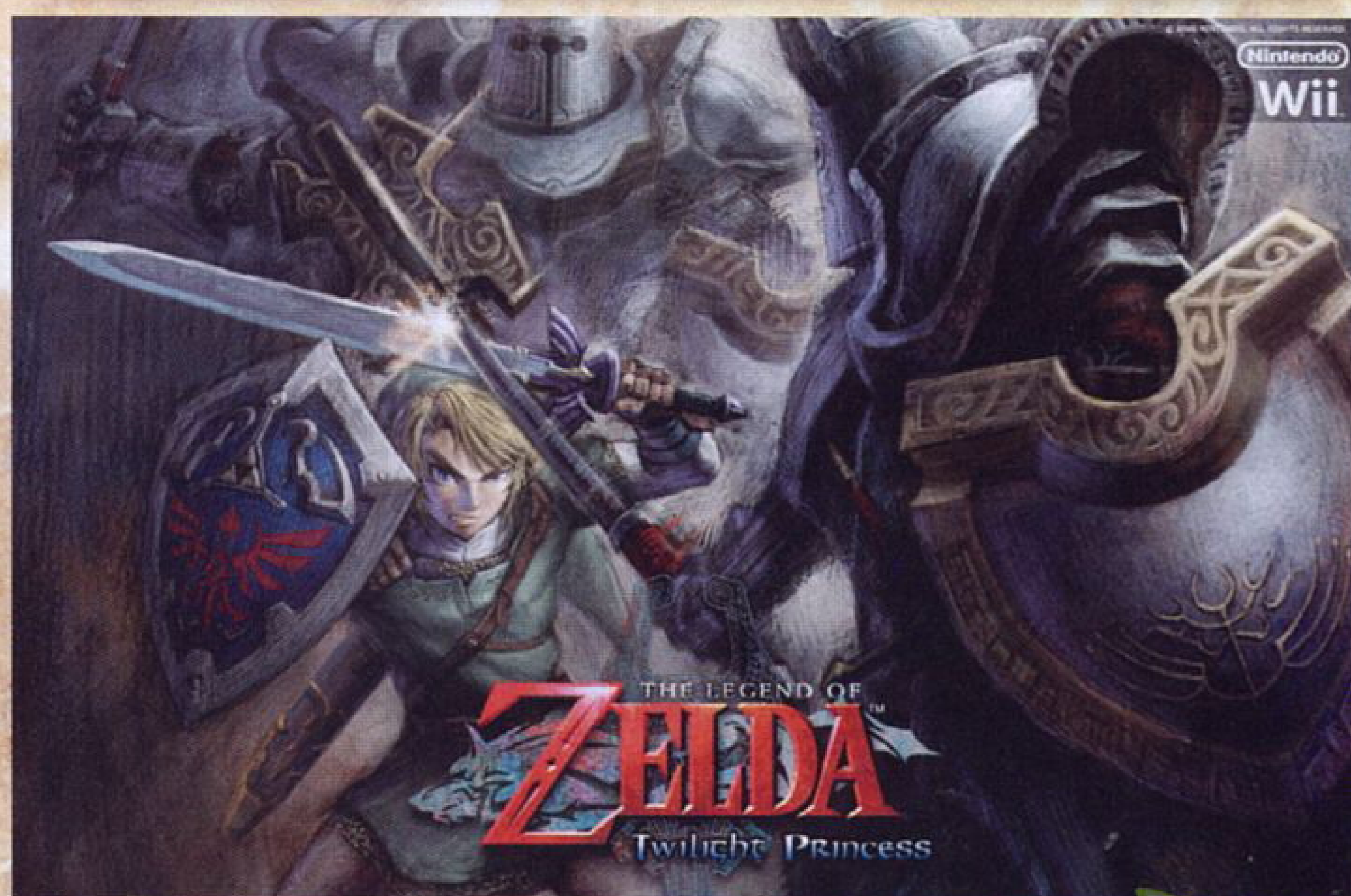
开篇到此，本层算是第一个小难点。跳下平台后就会被刀蜥蜴贴上，外加 4 个狙击手的关注，处境将比较危险。本层允许消耗 2 颗心，此外别舍不得钱，套上黄金甲拼吧。别怕受攻击，快刀斩乱麻是宗旨，多多使用“连斩”与“连闪”攻击。

10F 仙女泉

这就是我们要救的仙女？怎么看上去，明明是一个欲……哦，浴女……

11F 钢盔兽 ×3 老鼠一群

在平台上面可用飞钩给钢盔兽卸甲，地形不对的话，可用天花板上面的挂点悬挂到半空作业，此时会引出老鼠群。卸甲后回到平台上，将“陀螺转轮”换上，尽量远地跳出平台，落地时最好接续滚翻，此时老鼠群尾随而至，调过头迎着老鼠群踏上转轮逆推而上，一阵红光过后，老鼠就所剩无几了。之后收起转轮，转移到相对开阔的地方，慢慢料理那三只被脱了壳的大家伙。至于老鼠群爆出的钱币，量力而行地拾取吧。



12F 巨大史莱姆 ×1

对付巨型的史莱姆，用飞钩锁定点射是一招安全而不失快捷的方法，注意站位与保持距离就好。很简单的一关。



13F 泡泡虫 ×4

其实就是 4 只躲在泡泡里面的虫，只要别贴得太近它们甚至不具备攻击力。依次用飞钩抓出来，砍 4 下搞定。白送的一关。



14F 飞骷髅头 ×15

本层门前，埋有 100 卢比。

多少敌人没关系，直接跳下去变成狼用"狼一闪"可以快速解决。不足之处是可能不够时间捡钱。



15F 哥布林 ×9

数量虽多，但不见得费时，因为我们有链锤。依然是吸引、走位、站墙角、回头、丢（转）锤子的套路，瞬间世界就又清净了。

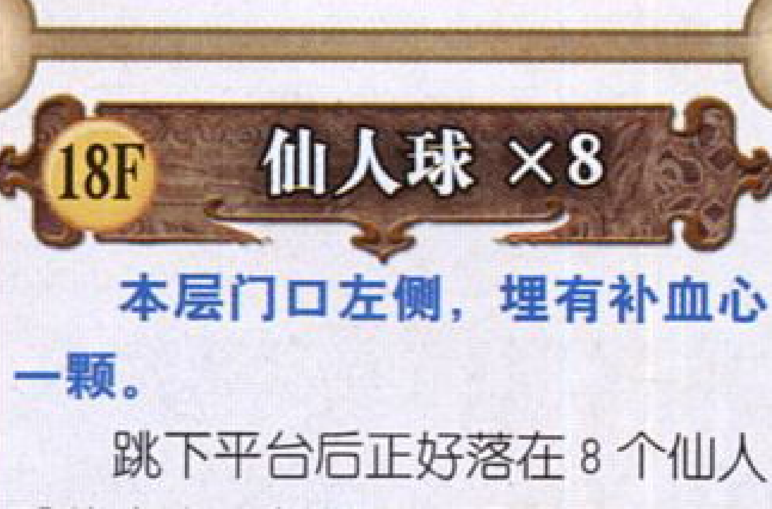
16F 蝙蝠 ×6 老鼠 ×6

属于 2F 的加强版，战术相同，但是这次就要强烈建议先在平台上面用回旋镖多回卷几只蝙蝠，往后有蝙蝠出现的楼层，都应当这样提前消灭。



17F 骷髅犬一群

没数具体有几只，但是战术依然是"狼一闪"，方便、快捷、钱多。



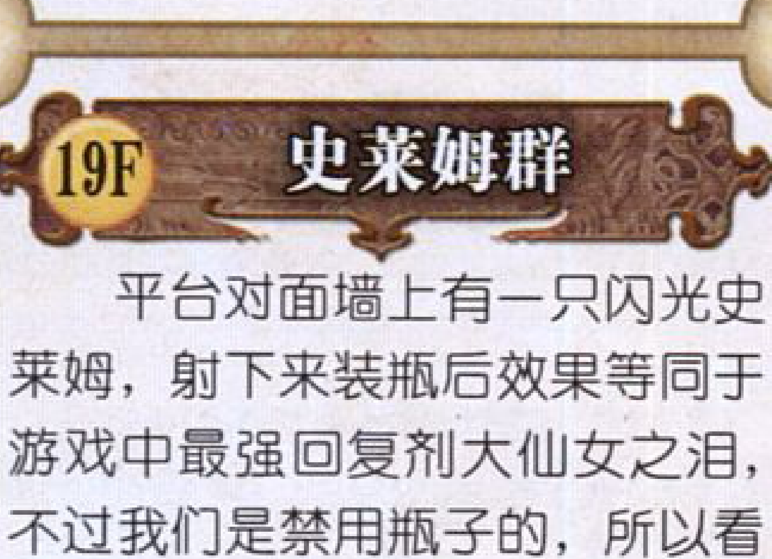
18F 仙人球 ×8

本层门口左侧，埋有补血心一颗。

跳下平台后正好落在 8 个仙人球的中央，剑蓄力，观察到仙人球收缩时释放，可瞬间解决战斗。

19F 史莱姆群

平台对面墙上有一只闪光史莱姆，射下来装瓶后效果等同于游戏中最强回复剂大仙女之泪，不过我们是禁用瓶子的，所以看看就算了。跳下平台后天上掉下 N 多史莱姆，五颜六色的，趁它们还小的时候脚踏转轮碾过去可以解决不少。别贪多，片刻之后小史莱姆会合成几个巨型史莱姆，继续套用 14F 飞钩克敌的战术吧，只是得花些耐心。







20F 仙女泉

她……她竟然站起来了！穿得可真是清凉啊……

21F 冰蝙蝠 ×5 木棒哥布林 ×5

又是蝙蝠的亲戚？回旋镖伺候！性子急的话就直接跳下去砍吧，反正补血点就在下一层。

22F 蝙蝠 ×5 老鼠 ×6 幽灵鼠一群

本层中央，埋有补血心三颗。

蝙蝠、老鼠之前都见过，幽灵鼠倒是第一次出场。幽灵鼠只有狼形态开启嗅觉模式才能看见，它们虽然没有攻击力，但被其附上后身体会变得沉重（如同穿上了铁靴），从而为其他杂兵提供了攻击机会。不过呢，即便被其附身后也是有相对快速的移动方式的，滚翻是其一，利用道具陀螺齿轮滑行是其二。这里如果想保证万全，可以直接在平台上回卷消灭蝙蝠，之后在平台上用飞钩慢慢地点射老鼠，最后再处理那群没有攻击力的幽灵鼠吧。

23F 小骷髅一群



这层活用链锤，灵活吸引加走位，基本就是送钱的一关。从本层为止，试炼洞算是度过了热身阶段了，因为再往后，补血心的供应将越发的稀少，从现在开始，我们需要做到"心心"计较。顺带一提，本层结束时，积攒的卢比应该有 250 左右了。

24F 僵尸 ×5

能够摄魂定人的僵尸，客观说还是非常有威慑力的，但前提是它们能有机会叫出来。本层依然请出我们的链锤（这是第几次请了?），从平台边攀沿落下，锁定就近的僵尸，链锤一扔一收间，僵尸湮灭。这里如果动作慢了，可以先用飞钩打一下僵尸，可使其硬直，如果还是来不及，只要把链锤丢出去就好，就算这时被僵尸吼叫定身，也不会影响链锤的回收。有此"僵尸克星"在手，本层轻易无伤。

25F 弓箭手 ×3 哥布林 ×9



本层的一个弓箭手出现在高塔上，石门一开就会对我们发动攻击。小小弓箭手竟敢如此猖狂，虽然我们不能使用弓箭进行反击，但投掷链锤的射程正好能够得着那座高塔。举盾慢慢移到平台边缘（不要太边，否则丢链锤的时候会滑落下去，还会被下层的弓箭手攻击），看准时机丢链锤，一击就能使高塔上的弓箭手毙命；之后的两个弓箭手在高塔后面，滚翻跳出平台接近它们，它们会往后撤，剩下的 9 个哥布林此时也会围上来，不过没关系，这时我们可将它们引离回平台下方，由于场地中间高塔的存在，弓箭手存在射击盲区，我们就在盲区中慢慢收拾这群家伙吧，再之后，区区两名弓箭手还能成什么气候？





26F 骷髅武士 ×5



一般情况下，骷髅武士被打散成骨架后还会复原，需要进一步破坏它们的遗骸才能彻底消灭。除了炸弹能够清理它们的遗骸外，其实用链锤更方便。跳下去吸引、走位成一线，回头丢锤、收锤，大杀器一出，世界又一次清净了！（为什么要说又?）

27F 大蜘蛛 ×3 飞骷髅 ×5



本层门口右侧，埋有补血心一颗。大蜘蛛是悬挂在半空的，一开始不必理会它们。跳下后先专心清理飞骷髅，活用蓄力回旋斩，注意别被包围就好。之后，找准方位，向空中的蜘蛛投掷链球，第一下断线，第二下夺命，啧啧，有锤子真好！

28F 刀蜥蜴 ×2 大刀哥布林 ×6

本关敌人的站位是哥布林在外，刀蜥蜴在内。由于刀蜥蜴会防御，建议先在上层用飞钩激活一只，然后从平台靠边缘处落下，只有那只被激活的蜥蜴会靠过来。此时使出“粘斩”将有奇效，顺利的话可以先解决一只刀蜥蜴。这时其他杂兵将被引动，但是没关系，只要我们靠墙站立不断的横斩，即使迎面有三个敌人，一样可以“粘斩”之。把另一只刀蜥蜴击倒后，其余的哥布林就更不足为惧了。



29F 骷髅武士 ×2 飞骷髅 ×4 小骷髅一群

平台边缘落下，用链锤收拾靠近的小骷髅。骷髅武士与飞骷髅靠近后才会动作，可以不必急着打。注意链锤的硬直，小心防备漏网的小骷髅，而且小骷髅用飞钩打 4 下也能消灭。清理完近处的小骷髅后，再各个击破未活动的敌人，本层只要稍稍小心，依然是白送。

30F 仙女泉

啊！无上装仙女……

31F 激光守卫 ×5 蝙蝠 ×6



老办法，先在平台上面用回旋镖清理蝙蝠，至少清理出右侧的空档；右侧的墙边是激光守卫的射线攻击死角，那里也是我们跳下后要迅速赶往的第一落脚点。而激光守卫的红宝石除了能用弓箭破坏外，其实用链锤也是可以的哟！（谁能数数这是链锤的第几大功效了?）调整好链锤的投掷角度，这一关不再是难点。

32F 火飞骷髅 ×4 火蝙蝠 ×4 火虫 ×6 火蜥蜴 ×2



感觉带火的杂兵全都到本层聚会来了，但是只要按照正确的顺序按部就班，本层也一点不难。第一步，要先对付火飞骷髅，只要让林克站在平台边缘，它们自然会飞上来，足够近的时候用飞钩把它们拽回平台内侧解决，依次砍杀（图 32）；接着用飞钩打天花板上的火虫；然后是用回旋镖对付火蝙蝠……最后，似乎就剩下两只可怜的火蜥蜴了。

33F 僵尸 ×4

类似 24F，八字真言——延边落下，链锤击杀。

34F 史莱姆一堆 幽灵鼠一堆



本层门口左侧，埋有补血心一颗。平台边缘落下，慢慢靠近中部，史莱姆就不会一次性全部掉下来，一只一只地用飞钩点射吧。中途被幽灵鼠附身了也没关系，反正没有敌人帮它们助攻。给一点耐心，本关就是白送。

35F 冰蝙蝠 ×6 冰雕 ×1

用回旋镖打发了冰蝙蝠后，场地中就剩下一只会大范围冰冻吐息的冰雕了，直接跳下去链锤击杀也不难。但是本文号称懒汉攻略，岂能如此卖苦力活? 还是看看精彩的“懒”方法，我们只要在平台上找对位置，转动链锤，向下调整方向再投出，你会发现链锤竟然是可以打到冰雕的！击中两次后冰雕解体成冰子，而用飞钩攻击冰子 4 次可将其击碎。这也太赖皮了吧? 在上一层就把敌人都打发了?！呵呵，懒汉嘛。



36F 冰之守卫 ×7

冰之守卫近有长矛远可投枪，如此远近通杀的兵种一下子崩出来7个，啧啧，正面对抗即使剑圣亲临也得扒下一层皮。但是见识了上一层的懒方法后，你觉得我们还会用硬拼的战术吗？对咯，能打到冰雕，自然也打得到冰之守卫。我们只需看准敌人的走位，悠哉地在高处扔锤子吧！原本高难度的一关，顿时轻松无伤。





37F 飞骷髅 ×2 火飞骷髅 ×4 仙人球 ×8

不怕耗时久的话，可以在平台上用老方法搞定飞骷髅。但是笔者比较喜欢直接跳下去，在敌人中间开花，第一次蓄力回旋斩击退飞骷髅，第二次蓄力回旋斩正好对付开始回缩的仙人球，然后再清理满地的骷髅吧。

38F 冰蝙蝠 ×3 冰飞骷髅 ×3 冰之守卫 ×4 冰雕 ×2

这次轮到冰之家族的聚会了，不过我们还是按部就班的来。第一步边沿诱杀冰飞骷髅；第二步打捞冰蝙蝠；第三步在平台边上蹲点，链锤闷杀冰之守卫……剩下两个冰雕离得太远没办法，只好劳各位下去动手了。冰雕的吐息有一定的时间间隔，配合左右摆动的时差，这就形成了绝佳的攻击时机，对付冰子的时候留点提前量，这些家伙们看着傻乎乎的，一旦靠过来速度惊人。实力再不济的，套上黄金甲打好了，消耗预算是200卢比。







39F 重甲 ×3

本层中央，埋有200卢比。重甲兵是游戏中最强大的单体敌人，这里一次遇上了仨，所以本层就是必须严阵以待的难点了。说是3个，其实有2个是静止站立于场地中央的，只要不太靠近就不会将其引动。因此我们本层的思路很明显——各个击破！需要提醒的是，平台下面一开始就有一只被引动的重甲，因此需要先走到左侧确定它在下方，然后从另一侧快速落下。再次强调，只要不引动别的重甲，本关没啥大问题。



下面介绍对重甲的战术，首先是盔甲形态，此时重甲有横斩、纵斩、盾推3招，但是只要我们一直举着盾，都能守得固若金汤。其中横斩过后重甲背门大开，是一个不错的反击的机会，由于此时我们有引动其他重甲的顾虑，反击时一次最好不要打超过3下；纵斩时，我们只需侧移避开刀锋，也有很明显的反击空档，但是侧移对空间要求较大，目前我们正是投鼠忌器的敏感期，还是不选这个反击时机为妙。

其次是爆甲状态，爆甲后敌人会急速后撤，并把武器投掷过来攻击，这招看着吓人，但是依然只要举盾防御就无比安全。继续保持靠后的站位，对付这个形态的敌人更是应该以静制动，当他使出“前冲两断斩”时，防御第二段后可立即使用突刺反击。要注意的是，反击时务必使用发动最迅速、攻击距离最远的突刺，否则我们一击不中，敌人很可能在两段斩后接续威力巨大的横斩，这招我们甚至无法举盾防御，得不偿失。

如此几次解决掉第一个活动的重甲后，就换来更大的活动空间了，我们的战术也得以拓展，除了第一形态的纵斩破绽，第二形态还可以采用新的“打背战术”，即用移动中挥剑的“跑动斩”，绕到敌人身后攻击，第一次斩击可诱使重甲竖剑防御，但是却空出了背门，这时可轻松连斩4下，还可在原地重复使用，四趟下来就可以解决战斗。

空间足够大的话，还可以使用前文提起的“滚翻斩”，这一招可以直接撞开第二形态重甲的竖剑防御姿势，随即施以四连斩，之后还可以再接“打背战术”。两种战法各有特点，在不引动其他重甲的前提下可任君选择。

万一引动了多敌人，建议抓紧后继敌人靠近的短暂时间，集中攻击第一个敌人。对付复数被引活重甲的方法将在后文49F给出，不过祈祷各位最好不要遇上这种情况。



40F 仙女泉

依然是无上装的仙女……

41F 刀俑守卫 ×9

经历了对付重甲的艰苦战斗，这一层我们又可以智谋取胜了。用飞钩抓墙左侧，移动到刀俑们的后部，落地后贴墙移动，从背后用链锤直接击打守卫背部的宝石弱点，第一下将其唤醒，稍稍停顿再打第二下即可击破。刀俑被击破后会到处旋转，举盾远离可保万全，剩下的8个，从后往前如法炮制就好。一言蔽之，人用智而虎用力。轻松无伤的打法，没人不喜欢吧？



42F 大刀哥布林 ×6 食人花 ×6

沿平台边缘落下，近处的敌人用横斩粘杀、跑远的敌人用链锤丢一下。别冒进，别贪多，本层即可无伤通过。



43F 弓箭手 ×6 刀蜥蜴 ×3

9F的加强版，很难无伤的一层。不过这个时候我们的钱袋里面可是装得满满的，穿上黄金战甲散散财吧。钱虽充足，但还是速战速决为妙，刀蜥蜴如果3个一起贴上来，建议使出剑连闪快速解决。

44F 铁甲蜥蜴 ×4



很需要耐心才能无伤的一层。铁甲蜥蜴皮坚肉厚，还会盾防御，四只一起冲过来的话，我们将很难突围。不过再好的防御也会有破绽，那就是——链锤！（也许这个词大家已经不再觉得有新意了吧……）只要我们轮动链锤时，蜥蜴们会非常整齐划一的进入盾防御状态，个别离得远的，还会没心没肺的跑过来往舞动的锤子上撞，爱撞就由它撞去，不过想等它撞死得近二十下才算完。对付进入盾防御状态的蜥蜴，我们可以边转动链锤边缓缓挪动，以找到最合适的进攻角度，第一下破防，第二下击飞，如果期间其他的蜥蜴趁机靠上来，别担心，回收链锤的一击会给为我们解围的。如此反复，稳扎稳打，耐心啊耐心。

45F 弓箭手 ×3 僵尸 ×5

本层门口左侧，埋有三颗补血心。这原是非常难的一关，左中右三座高台上面都站着弓箭手，一上来就会进行火力压制，下面的 5 位僵尸先生则分布得极具美学，冒然跳下去八成就要被定身，然后不用等僵尸上来砍你，直接会被弓箭射成马蜂窝，这种情况发生后概括起来就四个字——九死一生！只不过，懒汉攻略自有妙计，穿上黄金甲硬扛弓箭齐射，快速走到平台合适位置，扔链锤分别锤杀左右两侧高台上弓箭手，中间的弓箭手虽然也能用飞钩击落，但是站位和瞄准都太麻烦，因此我们先留着它的小命，快速从一侧的边缘落下吧。

落下之后，快速锁定附近的僵尸丢链锤，两侧的高塔可充当掩体的功能，确认进入射击盲区后再换下黄金甲，在这片盲区下慢慢清理完一侧的僵尸，然后跑到最后的弓箭塔下，用链锤拆塔吧，等弓箭手落下来就立即一锤送它归西。至于另一侧的两个僵尸，还有难度可言吗？

顺带一提，本层将是试炼洞中最后一次补血心出现的地方，加满血迎战最后的几关吧。这就是三心挑战的好处——想加满很容易！



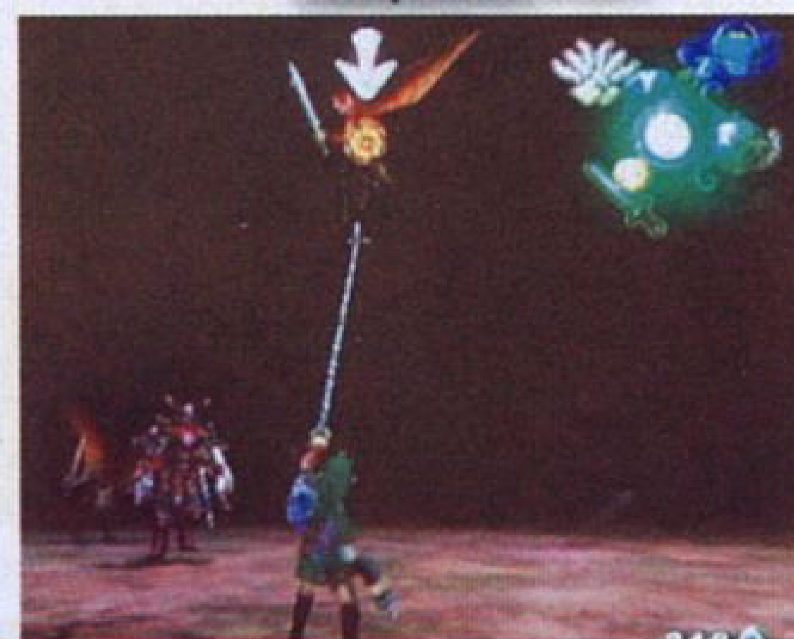
46F 冰之守卫 ×3 冰雕 ×2 幽灵鼠一群

又碰上了冰之守卫，继续在平台上丢链锤闷杀这些冤大头，之后跳下去快速走到墙根附近的冰冻吐息无法波及的安全地带，悠哉地等着幽灵鼠附身，悠哉地变狼形态灭之。最后对付两个冰雕时，打法类似 38F。

47F 哥布林 ×1 老鼠一群 小骷髅一群

本关其实就是给我们补充钱的，但是到了现在钱不钱的已经不重要了，这层应优先考虑无伤。跳下后先对付老鼠群，依然建议用陀螺齿轮反推，其余杂兵争取稳中求胜。

48F 重甲 ×1 飞龙战士 ×2



边缘落下后飞龙战士会立即被引动，一开始在尽量不引动重甲的前提下与飞龙战士周旋，顺利的话在拉落第一个飞龙战士时重甲才会动起来。攻击第一名飞龙战士时不要砍得太投入，因为另外一只马上就会攻过来，为了安全，这里可以打一下甚至不打就转移，这样做的好处是能够岔开两只飞龙的攻击时间，最好的走位情况是一只在地上走，一只在天上飞，重甲在场地中央打转转。

本层最需要注意的地方还在于保持一个好的视角，因为本层是游戏中仅有几处视角存在问题的地点之一。靠近墙边锁定会出现找不到北的情况，更倒霉的时候还会出现看似能拉落飞龙，其实却总打不着的窘境。以笔者的经验来说，重甲最好让其保持在中心地带，然后让它、林克、空中的飞龙构成一个三角形，这样的视角最方便观察和反击。万一碰上了视角不便的情况，别忙着抱怨，马上解除锁定，换上黄金甲进行转移。黄金甲的另一个好处在于，受到看似避无可避的攻击时，在被打中的前一瞬展开菜单装备，也可保你万全。

总之，务必优先保证良好的视角，只要先搞定第一只飞龙，往后的局面顿时明朗化。

49F 重甲 ×4

最后一个战斗层了，难点中的难点。本层可看成是 39F 的加强版，战术相同，变动之处在于可移动的空间被再次压缩。不必慌张，无论是躲避时还是反击时，只要时刻提醒自己靠紧最远的墙壁，一切就都没有问题。

处理好第一个在平台下游走的重甲是本层的重中之重，方法都在 39F 时讲了，这里要提醒大家的是，周旋的地方不要靠墙的正中间，最安全的地方其实在两面墙的交接处。只要成功消灭第一个重甲而其他重甲没被引动，本层就算成功了一半了。第二个重甲任选左右两侧的一个开打，照葫芦画瓢就是。

这里我们说说万一不小心把多个重甲引动后的打法（引动一个等同于引动全部），第一要点在于镇静，先要认识到，引动多个重甲并不意味着失败，只是处理起来更麻烦了而已。首先应该通过走位来让某个重甲处于领头的位置，我们优先对付它。将其破甲后，依然是不断走位让其领头，静静等待它的二段连斩的空档反击，记得使用突刺哦，万一突刺不中，立即开启黄金甲，以应对接下来可能遭受的攻击。这都最后一层了，千万别舍不得那些身外之物。

坚持坚持再坚持！等到最后剩一个重甲时，胜利女神就已经在向我们微笑了！不过话说回来，我还是希望各位不要引动那么多的重甲，否则打起来真的很累人，不符合懒汉的美学。



50F 仙女泉



挑战的终点，在平台上出现的信差说明这是试炼洞二周目。只是这位信差是如何下到这里的呢？莫非他也武艺超群？或者连这些异界的生物们也需要邮件服务呢？还是别管这些了，让我们打开菜单看一下，笔者的瓶子里都装着精灵——试炼洞中无法补充精灵——说明期间瓶子并未被使用过；整个流程未使用剑术奥义；三心状态自不必说；弓箭与炸弹均为满点……这一切均表明，海拉尔大陆有史以来最苛刻吝啬的皇家征途，挑战成功！

至于大功臣林克而言，此刻能获得到大仙女的一记轻抚，想必也是别无所求了吧？



写在最后

"条件太苛刻了点吧！"文章看到了这里，还会有同好们这么说吗？希望上文给出的种种方法，对操作苦手的朋友能够有所帮助，而对于那些更有追求的朋友，以此为基础挑战无伤其实也仅有一步之遥了吧。文章自诩为懒汉攻略，其实为的是通过这些通俗易懂的方法，能让邪道挑战成为人人都可尝试的趣事。如此懒汉，何乐而不为呢？

※作者特别感谢"萨姐亲卫队七组长"对本文的宝贵支持，顺祝新婚快乐！



Umbrella 那一顶遮天的巨伞
追忆安布雷拉公司

文 十大恶劣天气 编 炎骑士 美编 anubis

安布雷拉集团，官方名称为“安布雷拉化学公司”(Umbrella Chemical Inc.)，终于被《生化危机》系列”的新任制作人竹内润彻底毁灭，在《生化危机5》中，可谓是“该来的都来了，不该来的也来了，该死的都死了，不该死的也死了”，就连威斯克这样充当幕后黑手的阴谋家，也被撕掉了最后一块神秘的面纱，在“外表妖魔化”之后当起了最终BOSS。安布雷拉的最后一点秘密，同时也是安布雷拉所有罪恶的根源——位于非洲的地下实验设施也被彻底摧毁。

整个《生化危机》的故事，是以一群立志消灭安布雷拉的俊男美女的视角展开，从最初的S.T.A.R.S.成员克里斯和吉尔，一直衍生到同事、直系亲属、三姑六婆，再到光枪射击题材中的路人甲乙丙丁，可谓是铁打的营盘流水的兵。但是，安布雷拉作为一个承载了所有阴谋和罪恶的实体，却一直贯穿于整个系列之中，随着系列游戏和周边产品的拓展，这个以制药公司为掩护，而实际是军工企业的恶魔集团的形象也越来越丰满。

整个《生化危机》系列的主角团队，他们所经历的仅仅只是安布雷拉半个世纪发展过程中的一个片段，从整个系列故事的整体角度来看，安布雷拉公司本身，或许才是真正的主角。克里斯和吉尔从“洋馆事件”时的搭档到5代中的再度团聚，这期间所经历的过程就是作为系列真正的主角的安布雷拉一步步灭亡的过程。竹内润用杀鸡取卵的方式搞垮了“雨伞”，也就搞掉了系列故事的支柱，即便再多的大团圆和熟脸的出场，都无法弥补这个损失。“伤痛”之余，让我们来一同追忆安布雷拉的点点滴滴。

死亡工厂 安布雷拉实验基地

北美地区

阿克雷研究所 Arklay Research Facility

坐落于浣熊市外阿克雷山区的密林之中，依靠斯宾塞（Ozwell E. Spencer）设立在这里的一幢外表看似普通的别墅作为掩护，成为了安布雷拉进行T病毒实验的最前沿基地。同时，阿克雷研究所也是以“暴君”为代表的一系列生化武器的最初诞生地。

直到1998年5月，在那场被后人所无法忘却的危机爆发之前，阿克雷研究所一直处于正常运作状态，这里的主要研究员包括马丁·克莱克赫姆（Martin Crackhorn）、斯蒂文·凯勒（Steve Keller）、约翰·豪（John Howe，Ada Wang的前男友）以及亨利·萨顿（Henry Sarton）。当然，这其中还少不了作为首席研究员、也是后来在《生化危机2》中以最终BOSS身分登场的威廉·柏肯。另外，贯穿整个系列的阴谋家阿尔伯特·威斯克在作为安布雷拉旗下的员工时曾担任阿克雷研究所的顾问、保安主管等职务，后来由于公司业务的需要以及个人的自发意愿调入了情报部门，直至进入浣熊市警察局成为一名安布雷拉安插在S.T.A.R.S特别部队中的卧底。S.T.A.R.S.队员随后展开的调查行动揭开了阿克雷研究所、同时也是安布雷拉公司的罪恶面具。在初代的结局中，虽然阿克雷研究所被自爆程序彻底摧毁，但栖息在阿克雷山区的大量野生动植物却早已成为了T病毒的携带者，临近的浣熊市自然摆脱不了被恐怖瘟疫的袭击的命运，一场无法控制的大灾难随即爆发……





安布雷拉干部训练所
Umbrella Corporation Management Training Facility

由詹姆斯·马库斯（James Marcus）掌管的实验基地，尽管在1978年就已经关闭，但马库斯依然坚持在这里工作，一直到他在80年代末被作为后辈的威廉·柏肯和阿尔伯特·威斯克谋杀。在这里，马库斯基于始祖病毒成功开发出了T病毒。1998年，安布雷拉公司重新启用了这栋研究设施，重建计划正是由谋杀马库斯博士的威廉·柏肯和阿尔伯特·威斯克二人负责的。在《生化危机0》的故事中，复活的"水蛭人"马库斯血洗了干部训练所，为了阻止马库斯的复仇行动，威廉启动了训练所的自毁程序，将这里的一切化为焦土。

芝加哥研究所
Chicago Research Facility

艾达·王（Ada Wang）的前男友约翰在进入阿克雷研究所工作之前曾经工作过的安布雷拉直属机构。威廉·柏肯习惯每月初到芝加哥研究所进行例行研讨会。


■安布雷拉的芝加哥研究所就座落于繁华的城市地下。

浣熊市地下实验室
Raccoon City Underground Laboratory

威廉·柏肯出于个人目的而力主兴建的隐蔽性研究设施，他在这里精心培育出了远比T病毒更加恐怖的G病毒。这个设施与遍布浣熊市地下的排水设施相联通，并且可以通过专门的交通工具前往干部训练所。


■焚化场中的大型溶解池并不能对诸如"追踪者"一类的大型生化武器进行妥善处理。

P-12A 焚化场
P-12A Incinerator Facility

这个绰号为"死亡工厂"的设施座落于浣熊市公园的东北角，以一间废弃已久工厂作为外表掩护。"死亡工厂"的功能是以"安全"的方式处理实验失败的生化武器以及各种相关残留物，一切的"垃圾"都将被丢入这里的巨大强酸性溶解池中进行最后的处理。但根据《生化危机3》最终阶段所表现的结果来看，这里的大型溶解池对于作为新型生化武器的"追踪者"来说并不能起到它应有的作用。

P-12A焚化所的设计处理速度是为了满足实验的要求，而并不适合用于处理数量和规模庞大的污染物。在1998年5月阿克雷研究所爆发了大规模T病毒感染事件后，急于销毁证据的安布雷拉将大量的被感染者尸体运到这里进行销毁。由于超负荷运转，未经完全分解的T病毒污染物被直接排入下水道，进而流入了城市的整个排水系统并散布到了城市的各个角落，这就是浣熊市爆发生化危机的最根本原因。随后，由于遭到美军核导弹的攻击，这个焚化场连同浣熊市一起被夷为了平地。

浣熊市安布雷拉事业总部
Raccoon City Corporate Headquarters

以模拟环境测试生化武器的实际战斗能力，同时从这里还开发出了一种并不稳定的抗病毒血清。

浣熊市医院
Raccoon City Hospital

安布雷拉在这家医院的地下室中设立了一个隐蔽的实验室，其中设置有用于储存生化武器的大型培养槽，并保存有T病毒疫苗。



蜂房 Hive

《生化危机》电影版第一集中为我们呈现的坐落于浣熊市地下的大型立体实验设施，容纳有超过五百名的安布雷拉雇员，这个复杂的地下基地由名为"红色皇后"的AI所控制。

作为安布雷拉安全部队成员的思彭斯·帕克斯（Spence Parks）偷走了T病毒，计划将其以高价在军火黑市出售。在临走之前，帕克斯不忘将一部分T病毒散布到"蜂房"的通风系统之后，造成了设施内的雇员很快丧尸化。察觉到病毒泄露的"红色皇后"开启了紧急灭火系统，放水淹没了部分实验室的房间、瘫痪了电梯和轨道列车、封锁了全部的进出口，以此试图阻止T病毒蔓延到地表。进入这里的特种部队与主人公爱丽丝（Alice）在与丧尸搏杀的同时，还必须应对"红色女皇"对入侵者随时随地发动的突然袭击。

除了电影之外，"蜂房"还是PS2游戏《生化危机 逃出生天》中一个关卡的名称，但这个关卡的舞台是前文中提到的浣熊市医院与电影版中的"蜂房"并没有直接关系。在游戏中，进入"蜂房"的幸存者们遭到了大量变异水蛭的攻击。值得一提的是，虽然电影版中的设定与游戏有着明显的出入，但电影中的一些设定被后来的系列游戏作品所借鉴，这其中最具代表性的无疑是可以像切豆腐一样将入侵者大卸N块的"激光格"，在后来的《生化危机4》和《生化危机 安布雷拉历代记》中，这种机关也曾出现过。并且，"红色皇后"在《安布雷拉历代记》中也成为了安布雷拉设立在俄罗斯境内的基地中用于控制"装甲暴君"的人工智能程序。


▲《生化4》中出现的、借鉴自电影版中的"激光格"。

机密研究测试基地 Classified Research and Testing Facility

最危险的地方往往是最安全的，在浣熊市遭遇核毁灭之后，安布雷拉在废墟下再度建立起了一个研究设施，试图回收尚未被摧毁的实验数据。关于这个设施的具体情况目前知之甚少。

安布雷拉北美研发基地 Umbrella North American Research Facility

这是又一个只存在于电影版世界观中的安布雷拉研究设施。在电影的第三集中，T病毒已经引发了全球范围内的生化危机。这个座落于沙漠中以气象站为掩护的设施成为了极端环境下安布雷拉雇员的临时避难所。

安布雷拉医疗基地 Umbrella Medical Facility

位于芝加哥郊外的秘密实验基地，使用动物和人类的活体进行新型病毒的测试研究。当T病毒在浣熊市开始大规模爆发三周后，这里研制的一种能够在不产生任何副作用的前提下激发人类全部战斗潜力的新型病毒，开始在第一个人类活体实验体——爱丽丝的身上进行了测试。

其他地区

席纳岛 Sheena Island

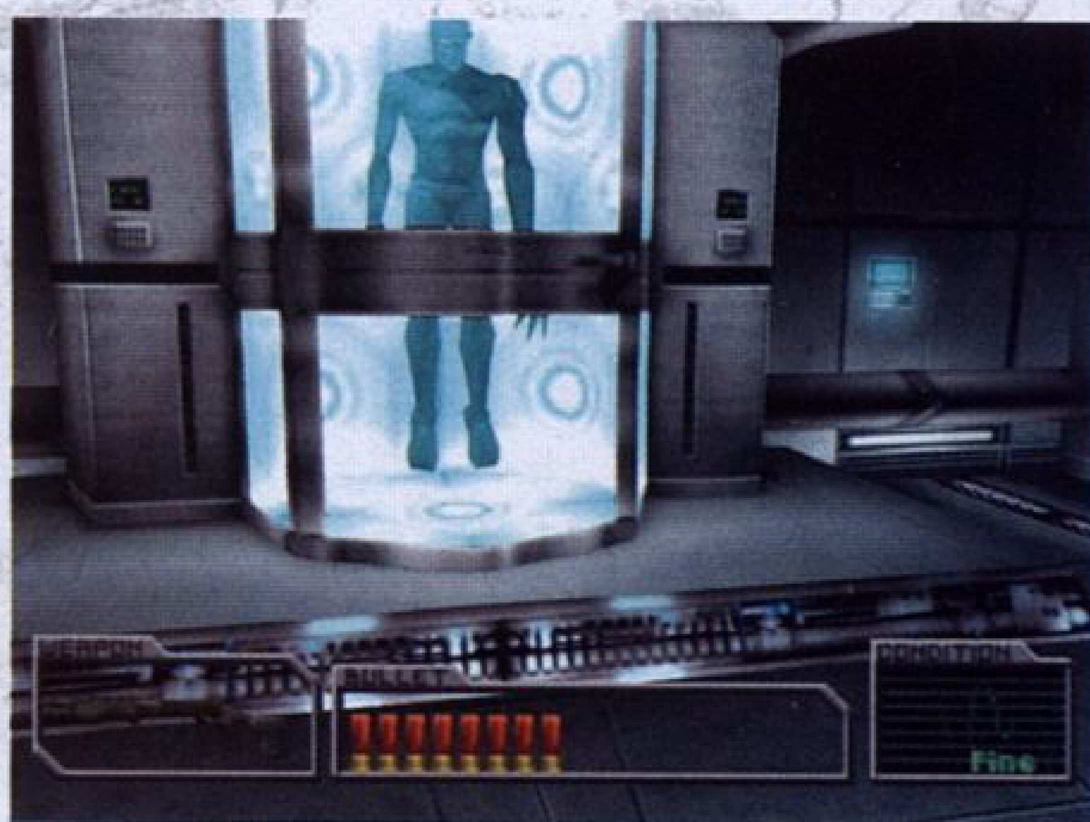
《生化危机 枪下游魂》的主舞台。这个岛屿由安布雷拉在上世纪70年代购买。这里是量产“暴君”系列生化武器的基地，四面环海的地理特性使得任何的“生产事故”都不可能直接威胁到大陆。除了研究设施以外，这里还拥有一座小型城市，这里的居民绝大多数都是安布雷拉的雇员。

席纳岛的实际统治者是以残忍而著称的文森特·古德曼（Vincent Goldman），古德曼的使命是监督在被他戏称为“暴君工厂”的设施中正在执行的暴君量产计划。当然这并不意味着古德曼的工作仅仅只是坐在办公桌前看看显示器中的监视画面，或者看看秘书送来的报表这么简单——古德曼通过绑架和散布免费旅游的广告诱骗人们前往此岛，所有进入他统辖范围之内的异乡人都将成为安布雷拉的实验品，他将这些无辜者称为“荷兰豚鼠”。在“暴君”的生产过程中，古德曼还使用一种名为Beta Hetero Nonserotonin的激素来提高生产效率，这种激素只能从处于发育状态下的男性脑垂体中提取。在将实验者送入死亡车间之前，古德曼为这些游客安排五星级的住宿和娱乐条件，在麻痹他们神经的同时，也将各种实验药物放入了“豚鼠”们的饮食中。

然而，一名警觉性高的游客发现了隐藏在这个骗吃骗喝的旅游机会背后的阴谋，他没有食用由古德曼提供的饮食，并借助浣熊市病毒爆发事件给岛上守军带来的混乱，带领游客们发动暴动并成功的逃出了监狱。恼羞成怒的古德曼指挥部队在居民区将这些逃亡者全部射杀。与此同时，主人公雅克·汤姆森受好友里昂的委托潜入席纳岛调查安布雷拉的秘密实验设施。

1998年10月22日，古德曼将T病毒散布到整个岛上，将全部居民变成了丧尸。他试图将病毒的泄露伪装成一次事故，借以追杀汤姆森、夺回全部的证据。不幸的是，汤姆森乘坐的直升机被古德曼击落，侥幸生还的汤姆森失去了全部的记忆。他本能地向安布雷拉求救，结果却导致安布雷拉派出了用于消灭一切生还者的“清道夫”部队。汤姆森在找寻失去的记忆的过程中逐渐解开了安布雷拉的惊天秘密。





巴黎安布雷拉医学中心 Umbrella Medical, Paris

安布雷拉欧洲支部的总部，主管为克里斯汀·亨利（Christine Henri，他曾经在《生化危机2》中指派汉克所在的特种部队前去威廉·柏肯实验室夺取G病毒样本）。在《生化危机 代号维罗尼卡》的片头，克莱尔成功渗透进了这里，但却不幸被身为保安主管的罗德里格·胡安·莱瓦（Rodrigo Juan Raval）抓获并送往洛克福特特岛



■《维罗妮卡》游戏截图：在洛克福特岛上徘徊的克莱尔。

安布雷拉欧洲第六实验室 Umbrella Europe Sixth Laboratory

开发NE-Alpha寄生体，这间实验室的工作成果促使生化武器的稳定性和可操控性得到飞速提升，实验室本身属于安布雷拉巴黎研究所的一个分支机构。

安布雷拉俄罗斯基地 Umbrella Russian Facility

位于俄罗斯境内的一个伪装成炼油厂的安布雷拉秘密设施，这里是强化型生化武器——“装甲暴君”塔洛斯（T.A.L.O.S）的研制基地。在《安布雷拉历代记》中，克里斯和吉尔成功将这个基地彻底摧毁。

洛克福特岛 Rockfort Island

阿尔弗雷德·亚希福特（Alfred Ashford）在买下洛克福特岛之后，赶走了这里的所有原住民，将这座小岛变成了自己的私人领地。在《生化危机 代号维罗尼卡》中，这个岛屿式作为用于关押实验对象和滥用私刑的监狱而存在着。洛克福特岛的地下还有一座足以停放数架水上运输机的大型机库。此外，还有一座用于享乐和处理日常事务的豪华公馆座落在监狱后面的山上。

由于已经投敌的威斯克所率领的特种部队的攻击，岛上实验室中的T病毒发生了泄露，岛上的一部分工作人员感染了致命病毒变成了丧尸，另一部分乘坐运输机转移到了亚希福特家族控制的另一个实验设施——南极基地，并将病毒带到了那里。《维罗妮卡》的另一半故事也在南极的基地得以延续。

南极研究所
Antarctic Transport Terminal

由安布雷拉的创始成员之一的亚希福特家族在南极的冰天雪地中建造的秘密研究设施，通过早期探险者留下的矿井改造而来，设施全部座落于南极大陆的地下，至少有六个区域。其中包括多用途机库、直升机停机坪、生化武器储存设施以及为数众多的实验室。

在《维罗妮卡》的故事中，作为实际领导者的亚历山大在南极基地进行着一项用家族祖先作为代号的秘密实验。作为延续，亚历山大的后人阿莉西亚成功开发出了T－维罗妮卡病毒并在自己身上进行了病毒的融合实验。不过，在克里斯和克莱尔兄妹的努力下，亚希福特家族的野心最终也毁于实验设施的自爆之中。而作为研究成果的T－维罗妮卡病毒样本则落到了威斯克的手上。

安布雷拉非洲研究中心
Umbrella Africa Research Center



迪拜亚人是世代生活在西非Kijuju热带雨林中的古老种族，与人类历史上任何存在过的古代文明不同的是，迪拜亚人将作为王国核心的宫殿建造在地下。这样做的目的是为了保护一种名为“太阳阶梯”（stairway to the sun）的奇特植物，这种植物也是迪拜亚民族的生物。迪拜亚最高统治权的继承者将由这种植物来进行选择：大多数的人在吞食这种植物之后都会在数日内出现狂暴化表现，然后痛苦地死去，然而极少数摄取这种植物的人不但不会死去，而且会变得更加强壮。生存下来的人将会获得超过一百年的寿命，成为整个迪拜亚民族的统治者。“太阳阶梯”植物能够赋予使用者奇特强大能力的这种奇特现象在19世纪被创立三胞公司的特拉维斯家族所发现，家族成员亨利·特拉维斯(Henry Travis)在他所著的《非洲自然历史百科全书》第七十二卷对这种植物有详细的记录。而作为安布雷拉创始人的奥兹威尔·斯宾塞正是在读过这部巨著之后，开始了日后的始祖病毒研究工作并联合亚希福特家族和马库斯建立了安布雷拉，并在非洲设立了该公司的第一个研究设施。而作为始祖病毒载体的“太阳阶梯”植物，自然也就是“《生化危机》系列”所有故事的源头。

阴谋的保卫者 准军事部队

安布雷拉拥有一支准军事部队，其任务是保护集团分布全球各地的资产不受侵犯，并保护高级管理、研究人员的安全。根据历代游戏和相关周边产品中这支部队的出场情况来看，安布雷拉的私人武装力量堪比一些国家的正规军。拥有悍马吉普车、AV－8B“鹞式”垂直起降战机、UH－60“黑鹰”直升机、C－130“大力神”运输机、CH－53“海上种马”直升机和H－6“小鸟”直升机等一系列大型装备。

安布雷拉最不为人所知的核心部门划分为“白伞”（White Umbrella）、“红伞”（Red Umbrella）和“蓝伞”（Blue Umbrella）三个分支，“白”、“红”掌控着整个公司的武装力量，“蓝”负责活体生物兵器（B.O.W.）的研究。

安布雷拉安保特种部队
Umbrella Security Service Special Forces Units

U.S.S.部队的第一次出镜是在《生化危机2》中，其下属的Alpha小队潜入浣熊市的城市排水系统，试图从威廉·柏肯的秘密实验室内夺取G病毒的样本。不料威廉在濒死之时将残留的G病毒样本注射进了自己的身体，杀死了小队中的绝大部分成员，并直接导致病毒通过下水道中的老鼠扩散到了地面，造成了这场惨绝人寰的大灾难。

U.S.S.部队的任务是保护公司的重要人物，挫败“恐怖分子”的破坏活动。纯灰色作战服、头戴清一色的防毒面具和MP5冲锋枪是U.S.S.部队成员最为显著的特征。根据《维罗尼卡》中的文档显示，洛克福特岛是U.S.S.部队训练的大本营。

U.S.S.部队中最为我们所熟知的成员是汉克（HUNK），他参与了当年Alpha小队夺取G病毒的行动，并在“威廉老怪”的攻击下幸存了下来，并最终完成了任务。总是参与执行危险性最高的任务并多次独自生还的结果让亨克获得了“死亡先生”的绰号，他也深信“死人是不可能再死一次的”。

安布雷拉生化危机紧急对策部队
The Umbrella Biohazard Countermeasure Service



U.B.C.S是由退役上校谢尔盖·弗拉基米尔（Sergei Vladimir）统领的安布雷拉精锐武装，在《生化危机3》中，这支部队共有四个排，共计120名士兵。最初安布雷拉只吸收退伍军人进入U.B.C.S.，但由于这支部队经常参与生化武器实验失败的“善后工作”和处理生化泄漏事故的救援任务，死亡率极高，不少队员在看到相貌可怖的怪物撕碎队友的血腥一幕之后，甚至出现了精神错乱的症状，因此安布雷拉不得不吸收雇佣兵和拥有极度暴力倾向的罪犯来构筑这支防御生化危机的第一道铁闸。

《生化危机3》是U.B.C.S.在系列正篇作品中的第一次同时也是最后一次出镜。自1998年9月26日在浣熊市爆发危机之后，U.B.C.S.就被迅速部署到市区，协助浣熊市警察局（R.P.D）维持秩序并撤离幸存者。然而，安布雷拉的真正目的并不是拯救幸存者，而是将这些可怜的走卒当作炮灰去测试新型生化武器“追击者”（Nemesis）的实战性能。除了与吉尔一同逃出生天的卡洛斯·奥利维拉（Carlos Oliveira）之外，投入到浣熊市拯救作战任务之中的U.B.C.S.部队全军覆没。


■典型的U.B.C.S.队员战斗着装。

■作战服

U.B.C.S.经常要面对高威胁的作战任务，他们配备有军队级别的装备。士兵穿着黑色作战靴、浅褐色军裤、绿色T恤衫，灰色作战背心后方印有部队的LOGO。只有小队领队和指挥官佩戴有绿色贝雷帽。

■制式武器

在《生化危机3》中，U.B.C.S.队员使用标准型M4A1卡宾枪以及瑞士产SIG Pro SP2009手枪作为制式武器。部分成员还携带有MK3A2高爆手榴弹和AT-4反坦克火箭筒，作为U.B.C.S.部队的支援火力。此外，在倒毙的队员尸体上，吉尔还确认了一种由安布雷拉研发的新型单兵武器——地雷投掷枪。

在《生化危机 逃出生天》系列中，U.B.C.S队员使用MP5冲锋枪攻击改进型的“暴君”Thanatos，显然这是毫无效果的。尼古拉·基诺瓦耶夫（Nicholai Ginovaef）曾试图使用一支PSG-1来狙击“暴君”改进型以获得它的血样，但这支枪没有机会开上任何一枪。



■电影版中卡洛斯的造型。

体感电影《Biohazard 4D Executer》中的U.B.C.S.队员使用的装备沿袭了《生化危机3》的设定，但我们看到执行救援任务的五人小组所使用的M4卡宾枪上加装有M203榴弹发射器以增强火力，还有M3“超级90”式霰弹枪来增加小队的近距离火力。电影中还出现了队员驾驶悍马，使用.50口径的M2BH机枪扫射丧尸的场面。

电影《生化危机：启示录》中出现的安布雷拉保安部队（没有提到U.B.C.S.的名称）使用G36C卡宾枪和SPAS-12霰弹枪作为主要武器，手枪方面则选用了沙漠之鹰和M92F，奇怪的是除了少数队员装备有M67破片手榴弹以外，没有出现任何爆炸类武器。

■监督员

监督员是U.B.C.S.中的一个非常特殊的职位——他们不干会预作战行动，并以普通队员的身分作为掩护，在任务现场负责收集生化武器与U.B.C.S.队员交战过程中的各项数据、回收感染者组织样本、销毁死亡的生化武器安布雷拉从事生化武器研究的证据。监督员掌握着安布雷拉的秘密，为了防止这些人员叛变，安布雷拉专门选择臭名昭著的战争罪犯来担任这一职责，因为他们一旦背叛安布雷拉，就不得不面对战争法庭的审判。并且，对于这些战犯，任何人也绝对不可能会相信他们提供的证词。尼古拉·基诺瓦耶夫和泰莱尔·帕特里克是代号为“Bravo-16”


■身着安布雷拉安保特种部队作战服的cosplayer。

行动的监督员，在浣熊市的病毒爆发事件中，他们置战友的生命于不顾，专心执行来自高层的冷血命令，但最终也没有落得好下场。

为了保证监督员能够在活体测试现场生存，并将数据带回实验室，监督员在行动之前就注射有强效疫苗，并且知道如何快速到达撤退点的行动路线。但在Bravo-16行动中，绝大多数的监督员都被丧尸和失控的生化武器杀死。尼古拉·基诺瓦耶夫试图抢夺其他监督员的工作成果，他采用了布置陷阱和谋杀的方式消灭自己的同僚。从这个角度来看，Bravo-16行动对于安布雷拉是一个辉煌的成功，因为这些数据为安布雷拉“暴君”系列兵器的定型提供了理论基础。

安布雷拉生化实验残留物清扫部队 Umbrella Trash Sweepers,The UT unit

又称“清道夫”

光枪射击游戏《生化危机 枪下游魂》中出现的这支部队，其服装和装备类似于U.S.S.特种部队，包括防毒面具、凯芙拉防弹衣和灰色作战服。但它们并不是人类士兵，这些残暴生物的任务是清除一切生化危机爆发后留下的指向安布雷拉的证据，包括杀死毫不知情的生还者。UT部队士兵被杀死之后，肉体就会迅速蒸发，只留下一滩了墨绿色的腐臭脓水，因为UT部队是安布雷拉进行T病毒活体实验的产物，它们本身也是揭示幕后黑手的证据。



美丽的面纱 医药产品

生产各种灭绝人性的生化武器，是“《生化危机》系列”中安布雷拉留给每一个玩家最为印象深刻的事物。如果不是浣熊市的病毒泄漏事件，大众根本不可能知道自己使用的各种日用品只是这家罪恶公司在生产各种杀人武器以外的“业余爱好”罢了。安布雷拉涉及到的产业包括制药、医疗器械、自卫装备、电脑硬件、化妆品、食品饮料、化妆品、光学仪器等，可以说涵盖了日常生活的方方面面。

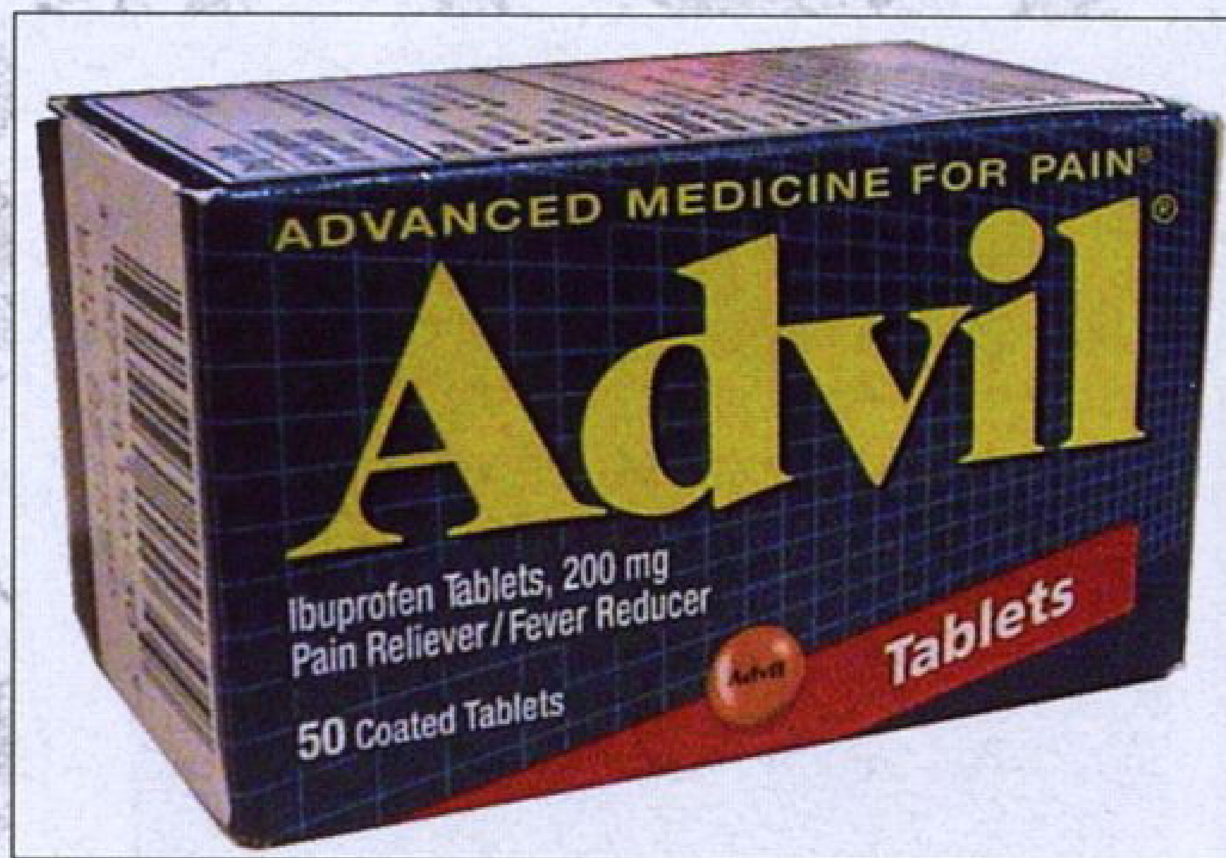
Adravil: 一种布洛芬止痛剂，在现实中的原型是欧美市场常见的止痛剂Advil。

Safsprin: 安布雷拉开发的一种基于乙酰水杨酸的镇痛、解热药剂，在现实中的原型是大名鼎鼎的阿司匹林（Aspiri）。

Uspirim: 另一种阿司匹林类镇痛、降热药，名称也是源于aspirin，在《生化危机 逃出生天》中的角色埃莉萨·亚什克罗夫特的Good Ending中出现过。

Aqua Cure: 曾经被誉为堪比青霉素地位的划时代神药，这是一种外伤涂抹药膏，可以让伤口的愈合速度提高十倍。系列游戏中的急救喷雾道具，正是含有这种药物成分的产品之一。有人推断Aqua Cure中有T病毒的成分，理由是它能够使得身体迅速修复坏死细胞。但全球数千万这款产品的使用者身上并没有出现过任何感染T病毒后病理表现。

Valifin: 在官方小说《生化危机 关键时刻》



（Resident Evil: Zero Hour，作者S.D. Perry）中出现过的小儿用心脏病药物，尚未经过充分的临床实验就仓促上市，会造成部分患者的肾结石，甚至是肾衰竭。

Regenerate: 电影《生化危机 启示录》中出现过的一种化妆品，可以让死去的面部表皮细胞重新复活，让

防患于未然 安布雷拉专用武器

除了装备有各种先进的武器以外，安布雷拉还针对各种战术需要，改进和研制了一些特种装备。

■运动改良型麦格奴姆手枪(Sporting Int. Magnum Custom Edition)：一种融合了沙漠之鹰和柯尔特M1911A1两种大口径手枪优秀设计的麦格奴姆系枪械，使用.50AE子弹，威力无比。

■焚化部队专用枪(Incinerator Unit))保留了柯尔特M4A1枪身造型的一种轻型火焰喷射器，可以射出长程火焰，用于紧急处理实验失败后失控的生化武器。

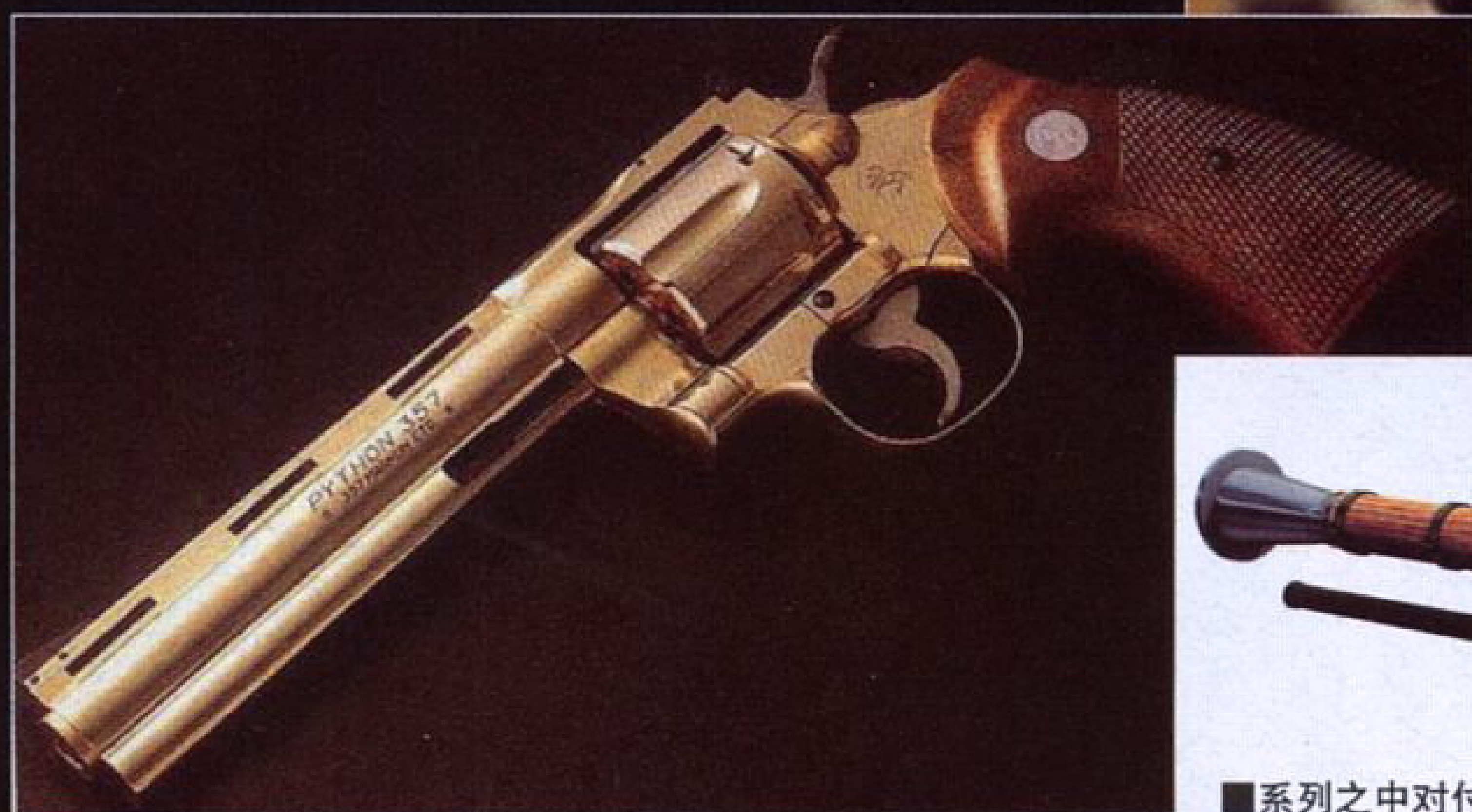
■电击枪(Spark Shot)：与执法部队使用的电击枪原理完全相同，但除了高电压以外，安布雷拉的电击枪还具有强电流。这种装备的设计用途就是对狂暴化的实验生物和生化武器原型进行一击必杀，因为使用传统火器很容易破坏到实验室的各种精密仪器。

■精英巨蟒(Elite Python)：由被誉为"世界第一转轮手枪"的柯尔特"蟒蛇"改良而来的大口径转轮手枪。

■粒子步枪(Charged Particle Rifle)：一种威力无比的粒子武器，可以让任何生物在被击中后立刻死亡，此外还可用来摧毁电子设备。

这些专用武器的特性告诉我们，它们并不是为了抵御外敌，而是为了将生化武器实验所造成的不确定性危机控制在最小的范围之类，一旦实验发生意外，携带有各种超强威力杀人兵器的保安部队会迅速赶到事发现场，并将危机的火种扑灭。



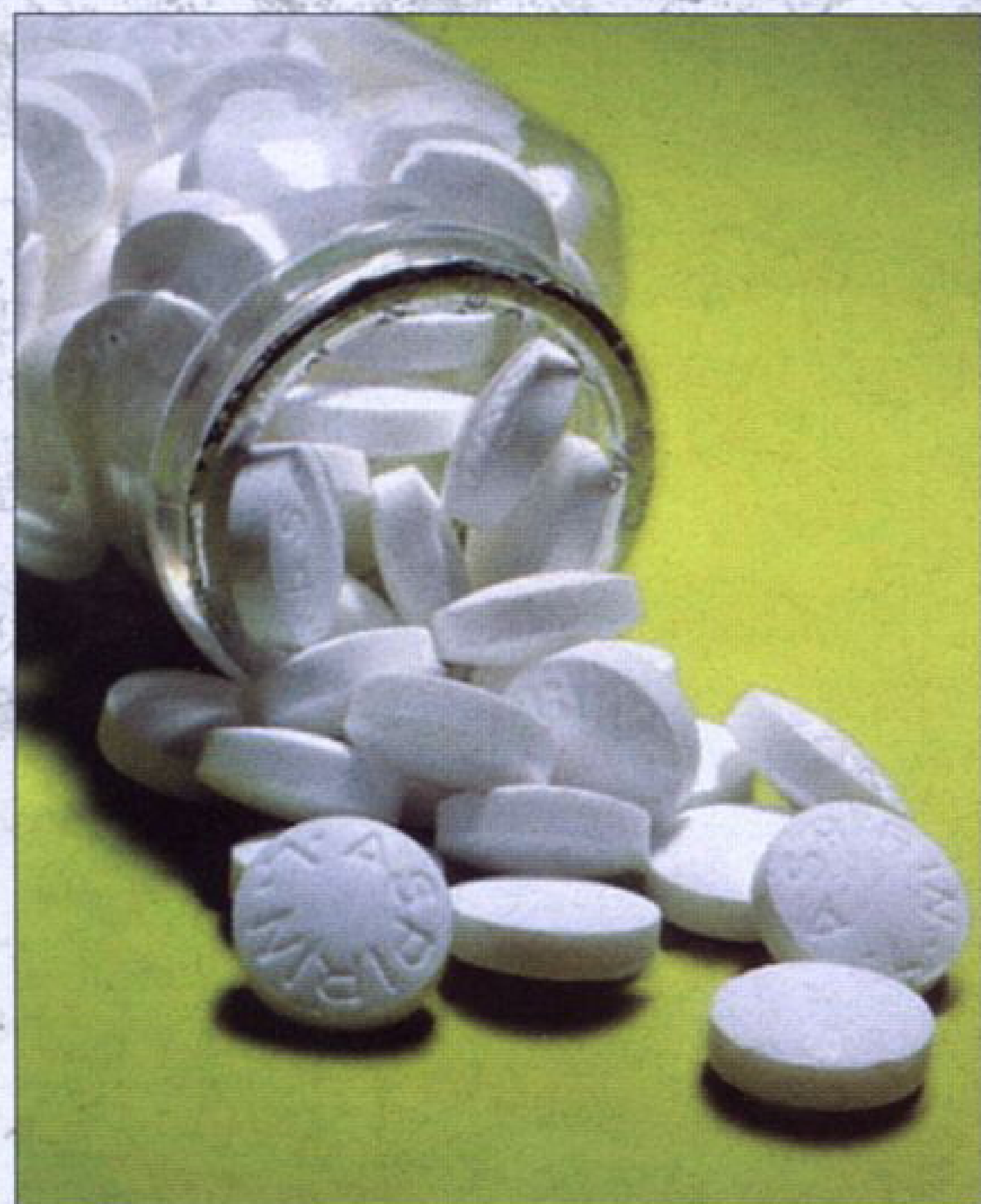


▲执法部队的电击枪用于抓捕逃犯，而安布雷拉的产品则要求致死

◀威力巨大的柯尔特"大蟒"转轮手枪。



■系列之中对付B.O.W.最有效武器。



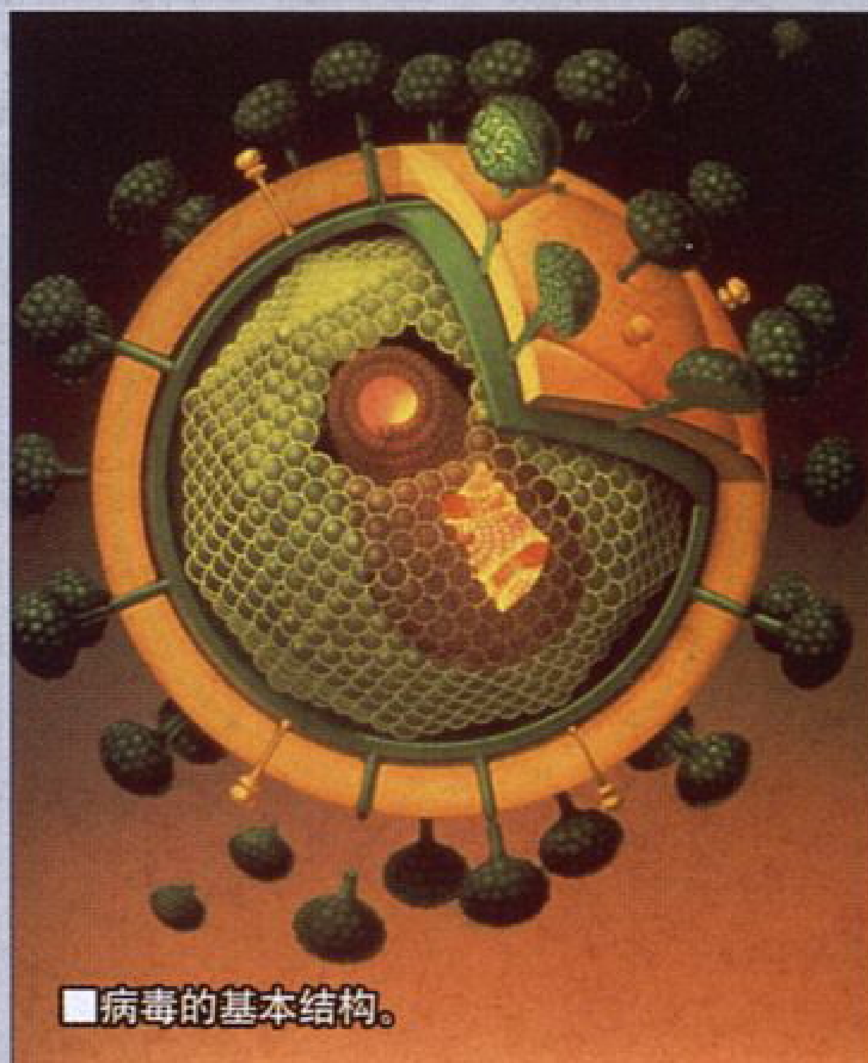
使用者看上去更年轻，不少爱美人士抛弃了副作用明显的肉毒素面部注射，成为了这款新药的支持者。

Return: 电影第二部中出现过的一种减肥药，安布雷拉宣称这种药物可以迅速燃烧体内脂肪，只要一片就可以让使用者在一周时间内减掉三十磅的赘肉，听上去像是三流减肥药的广告词，但功效确实十分神奇。

草药： 大家现在已经知道急救喷雾剂是安布雷拉制造的，但如果你打开《生化危机 代号维罗尼卡》的道具栏去调查捡到的药草，那么就会发现这种最为常见的回复剂也是从浣熊市运来的，种种迹象表明这种具有奇异功效的草药也是由安布雷拉培植的。

罪恶的实质 活体生化武器

安布雷拉在我们心中的形象是一个"研究病毒"，或者是"制造生化武器"的恶魔公司，但它的产品在概念上与我们所熟知的以致病病菌及毒气为代表的传统生化武器有着很大的区别。人类战漫长的战争史中，传染病带给敌方军队的非战斗减员和恐慌情绪往往比直观的火力杀伤更能引发对手的崩溃。1347年，当时鞑靼人围攻逃进克里米亚半岛卡发城的热那亚人，他们通过抛石机投射的大量鼠疫患者尸体，使得这座坚城几周后不攻自破。二战时期，一些国家专门成立了专职的生物战研究单位，如臭名昭著的日本731部队、美国的达格威实验场、陆军传染病研究所等等。生物武器之所以没有像核武器这样明目张胆地成为大国之间讹诈、遏制的"大棒"，其根本原因就在于在当今国与国之间的军事冲突之中，它已经丧失了战略价值，甚至是战术价值——在当年的黑死病大爆发时期，英吉利海峡并没有阻隔黑死病梦魔向英伦三岛的挺进，躲藏在木帆船甲板下的老鼠成为了传播黑死病的媒介；今天令人谈虎色变的禽流感病毒可以通过候鸟跨越整个欧亚大陆，口蹄疫和疯牛病也在人们的严加防范下从一个大洲扩散到另一个大洲。



■病毒的基本结构。

在全球一体化的今天，一个国家悍然使用生物武器攻击另一个国家，一旦造成传染病的大流行，就不可能避免地造成这种传染病会流向本国——只要有一个病例在本国发病，就可能在很短时间内呈几何状的速度蔓延到很广的区域。

T病毒作为我们所熟悉的"生物武器"概念而言，最不"称职"的地方就是它的传播模式。可以在短时间内大范围传播的疾病往往都是依靠空气传播，从呼吸道感染。由于这种传播方式是看不见摸不着的，受到感染的患者在病菌潜伏期内就会作为致病病菌的载体和传染源。反观T病毒，由于其依靠的是类似于流感病毒、艾滋病毒的传播方式，只能通过飞沫、体液、伤口感染以及性接触等途径来传播，并且由于T病毒感染者所具有的独特病理表现（即丧尸化），所以普通人可以很方便地用肉眼识别感染者，这也使得T病毒的扩散可以得到有效的预防和隔离。

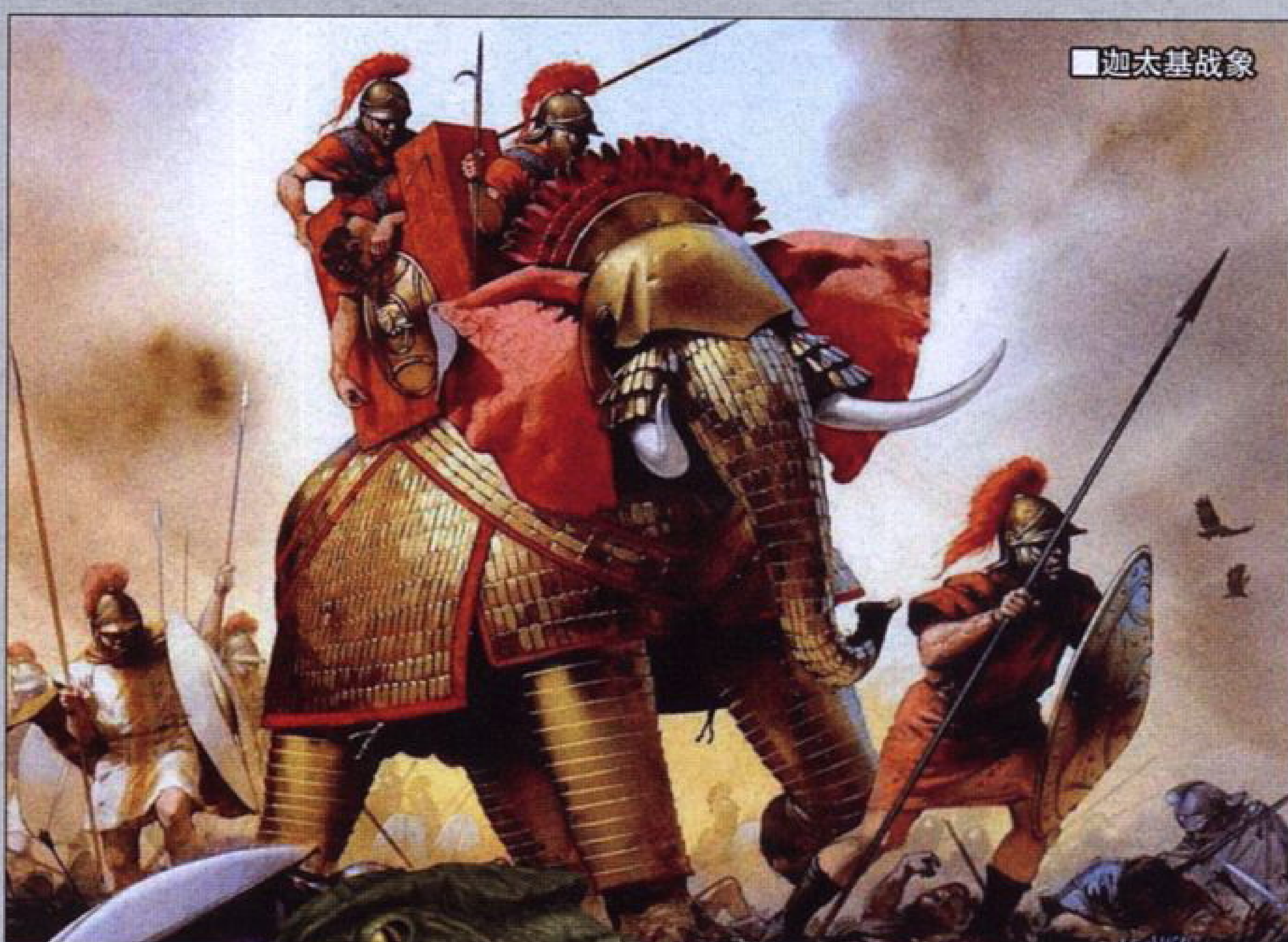
与T病毒相比，被称为"侵犯神之领域的极恶物质——G病毒，则几乎是无法通过常规手段传播的：G病毒具有改变感染者染色体的强大功能，它的感染模式类似时下的前沿科学——基因工程，G病毒对宿

主的“基因”重新“施工”，“组装”成新的基因组合，可以将人变异为各种恐怖的“终极生命形式”。但G病毒即不能通过接触传染，也无法通过空气来传播。在《生化危机2》中，为自己注射G病毒的威廉博士向安布雷拉派遣的G病毒回收部队展开了复仇，与战友一同遭到威廉博士攻击的汉克幸存了下来，并且没有表现出任何受到感染的迹象。这意味着，除了直接向体内注射之外，G病毒须要向目标种入幼体来进行传播和繁殖。时隔多年，G病毒在CG电影《生化危机 恶化》中得以重现，并且通过剧情告诉我们，携带G病毒的宿主只有将自己释放的G幼体种入与自己有血缘关系的人的体内，才能培育出最优秀的后代，这也是为什么最后化身为怪物的柯蒂斯·米勒（Cutis Miller）追着自己的妹妹安吉拉·米勒（Angela Miller）不放的原因。同样，《生化危机2》中的威廉·柏肯紧追自己亲生女儿的原因也是出于这个目的。相比之下，游戏中被威廉植入幼体的局长和记者并没有成为怪物，这也从侧面反映出G病毒本身的一大缺陷，它并不符合安布雷拉对生化武器的基本要求。

其实，病毒本身并不是安布雷拉的最终目的，不论是T病毒还是G病毒，只不过是用来制造生化武器的前期催化剂。生化武器在人类军事史上并不是一个新鲜的概念。早在我国的战国时代，田单就在墨城之战中使用了火牛阵；第一次布匿战争中出现在西西里岛上的伽太基战象；二战中苏军用于以自杀攻击方式摧毁德军坦克的狼狗…… ……，这些都可以被视为生化武器的初级形态。将野生动物加以驯化和训练，然后将其投入战场作为武器来使用，这就是最早的生物兵器。

以坦克为例，有效的防护措施、极高的杀伤力和可靠性，这三者的有机结合导致了坦克今日陆战之王的地位。不难想像，生化武器如果想成为一种合格的实战兵器，也必须具备这三个特点。前面提到的以血肉之躯横行战场的这些“生物兵器”，显然在现代武器面前是根本无法生存，所以必须对生物本身进行改造。因为它们“生物”本质特性决定了自身的弱点，而这恰恰就是安布雷拉的病毒所能够弥补的。T病毒“加速生物新陈代谢”的特性，可以让生物体本身受创后以惊人的速度复原。人体经过T病毒的改造后，能够具备惊人的臂力、耐力、速度，甚至可以具备爬行动物的行动方式，即便是在赤手空拳的状态下，它依然具有惊人的杀伤力，《生化危机3》中用于追杀吉尔的追踪者由于任务类型的关系而对敏捷性和速度有着较高的要求，因而它并没有携带太多的武器。而在电影《生化危机2》中，这位仁兄除了耍一把《生化危机3》中的火箭筒之外，还抱着火神炮大发神


■G成体


■迦太基战象

“猎杀者”系列 Hunter

安布雷拉的“暴君”系列生化武器是以活人的身体作为基础进行突变的产物，但在大众视线下可以捕获到的活人数量毕竟是有限的，再加上成品率低的原因，“暴君”尽管威力巨大，但并没有量产的可能性。安布雷拉的研究者们将两栖动物的DNA与T病毒一道植入到人类的受精卵，制造出了不需要活人作为载体就可以大规模生产的“猎杀者”。这种生物形似一只巨大的变异青蛙，长有一对利爪，动作敏捷，在游戏初代中的首次出镜过程中，与慢吞吞的丧尸形成了鲜明的对比。除了游戏的二代、四代和五代之外，猎杀者在其余的系列作品中均有登场，这也证明了这种生化武器的成功性。

■MA-121 Hunter α

第一款可以投入实战与销售的“猎杀者”，由威廉·柏肯和威斯克在阿克雷研究所中共同研制出来，在“洋馆事件”中被威斯克释放用于阻止S.T.A.R.S部队的调查，同时也获得了详细的实战数据。在浣熊森林出现病毒感染之后，复活的马库斯也释放了多只“猎杀者”，阻止瑞贝卡和比利在安布雷拉管理训练中心中的行动。

■MA-121 Hunter β

经过“洋馆事件”中的测试，一种改良后的“猎杀者”很快诞生了。与基本型的最大不同在于它们的左手非常粗壮。浣熊生化危机爆发后，丧心病狂的安布雷拉用卡车将“猎杀者β”运送到浣熊市市中心进行投放，准备收集最后的实战数据，为量产做好准备。在全市大混乱中，“猎杀者β”冲出了卡车，散布到了城市的各个角落中去。“猎杀者β”速度更快，改进后的神经系统使得它们甚至可以敏捷到躲避子弹。但它们的头部和后背上长有许多肿瘤，造成了视力下降，也让身体上多出了许多致命点。正是由于这个原因，“猎杀者β”并没有作为量产型进行定型。

■MA-124 Hunter γ

“猎杀者γ”充分发挥了两栖动物DNA的效能，这是一种水陆两用生化武器，非常适合执行登陆特种作战任务。“猎杀者γ”没有眼睛和牙齿，试作型的利爪严重退化（在《生化危机 爆发》中出现的这种猎杀者甚至已经没有了爪子），取而代之的是一对用于划水的蹼。它的攻击方式并非是用爪子和力量来撕裂对手，而是张开血盆大口直接将敌人吞噬，这也是为潜入、侦查作战的战术要求而进行设计的改动。它们在浣熊市医院的地下实验室中进行培育，安布雷拉之所以胆敢在公立设施中进行这种研究，也是源于“猎杀者”的两栖动物的特性——它们无法在干燥环境下生存，不可能跑出实验室，所以无须担心公司的研究泄密。两栖作战能力是“猎杀者γ”的优势，也是其缺陷所在：它的运送和保存非常困难，对环境的温度和气压的控制有非常严格的要求。两栖侦查任务也只有世界上极少数国家的军队才需要，“猎杀者”显然不可能以美国海军陆战队一类的作战单位作为自己的客户，而对于在非洲热带雨林中混战的军阀们，又没有使用这种新型生物武器的条件和理由。

■MA-125 Hunter R

在多次改造均陷入死胡同之后，“猎杀者”重新回到了α的发展路线上，并最终成为了完成型号。爪子的尺寸进行了缩减，背部还生出了


■具有高度智慧的恐怖巨人——追踪者。

威。相信如果为它配备诸如榴弹发射器一类的装备，那么它的威力还能得到进一步加强。

生化武器的战术价值之高，是传统意义上的生物武器所难以匹敌的：无论何种病毒，对于穿着有防护装备的人（比如军人）而言是不构成威胁的，在战时情况下，对对方军事力量的削弱将显得极其有限。并且无论病毒的传染性有多高，它的传染途径都可以被隔绝，虽然当今的医学条件下并没有出现克制病毒的特效药，但人们可以通过隔离、消毒等手段有效控制病毒的传播。然而，这些医疗、隔离手段，对于在病毒感染下变异的各种实体怪物而言，是没有任何抵抗力的。生化武器依靠病毒制造出来，可以对敌方的任何实体设施带来巨大的破坏，完成各种"定点清除"式的精确打击任务，却不会造成传统生物武器所带来的灾难性双刃剑效应，这种纯粹意义上的"武器"是相对"清洁"的。

如此看来，T病毒改造而来的怪物可谓是极其强悍的杀人兵器，但自古以来，决定武器是否能够大规模装备的决定性因素并不仅仅只是杀伤力，而是"可靠性"。14世纪出现的火绳枪在当时可谓是真正的"次世代武器"，其成本低廉、训练简便的特色并不能使战场从冷兵器时代迅速过渡到热兵器时代。早期火绳枪的可靠性极低，无法顺利点火、炸膛等事故出现的几率往往要超过其命中率。回到生化武器的话题上，T病毒感染宿主的过程中如果不加严密的干预和控制，就会让宿主变成丧尸这样的"残次品"。事实上，在完美形态的"追击者"诞生之前，安布雷拉一直受困于生化兵器的稳定性问题，比如"暴君"试作型的肌肉腐烂、心脏外露等问题，使其离开培养槽后根本无法长时间生存。即使在暴君的后续型号中解决了其生理方面的稳定性之后，依然无法作为武器使用，因为它们没有智能和意识，更没有执行命令的能力。一个杀伤力巨大的东西如果无法有效进行控制，当然也就没有成为武器的价值。试图控制"暴君·改"攻击S.T.A.R.S.小队成员的威斯克反而被自己释放出来的"武器"所杀就是一个例子。如何有效的控制生物，使其像一支步枪那样"指哪打哪"，这才是"生物武器化"的关键。

我们在《生化危机3》中看到的如同猎狗一样忠实执行安布雷拉命令的"追击者"，它是"暴君"和NEMESIS寄生体融合的产物，堪称是暴君系列武器的"极品"。NEMESIS是一种以毒攻毒的物质，在T病毒所产生的新陈代谢达到临界点的时候（即宿主即将开始丧尸化），可以迅速吞噬所有的T病毒，同时由脊髓移动到脑部，取得对人体的支配权，使生物兵器变成有智慧、可控制的活体，只有具备了这种"稳定性"，才能成为真正意义上的"武器"。而随着浣熊市的核爆和安布雷拉随后的崩溃，它们只有接受化为灰烬的结局。在这种条件下，按照安布雷拉原先的复杂流程和昂贵代价培养出生化武器，对于缺乏必要研发手段的威斯克而言是根本不可能做到的。对于他而言，用现存的病毒样本培养怪物并不是难事，但使其"武器化"，就需要最为核心的要素——NEMESIS寄生体。显然，在《生化危机4》中，威斯克找到了一种更为廉价的替代品——寄生虫Las Plagas。和NEMESIS相比，它的优势更为明显：这种虫能够短时间内在几乎任何生物体中创造出能令自身存活的共生环境，使使它们可以不受宿主本身的限制而巧妙地在各个宿主间相互感应。这种寄生虫通过特定频率的声波来控制人体，并且使得宿主之间具有群居生物那种非常强烈的团结行为。在《生化危机4》中，感染这种寄生虫的村民的智力并没有退化的迹象，面对"入侵者"时表现出的合理分工、团结一致都是以往生化武器所不具备的。如果说《生化危机3》中的生化武器类似于小股特种部队对敌后的破坏、骚扰，那么Las Plagas寄生虫则可以令它们具有军队的特征。《生化危机4》的结尾对于正邪两方而言都是双赢的结局——里昂救得了总统千金，威斯克获得了寄生虫的样本。一方面寻求到三胞公司的合作，另一方面重新启用安布雷拉非洲研究中心，这一切，使得威斯克得以东山再起，寻求成为"神"的权利的资本。

历史上安布雷拉研究并定型的两大生化武器——"猎杀者"系列和"暴君"系列，将会在本章节进行重点回顾。

锋利的尖刺。在浣熊市生化危机中，不少幸存者试图通过安布雷拉地下研究中心找到逃出城市的道路，在发现相当多的实验室处于冰冻状态后，他们关闭了制冷系统，结果导致其中沉睡的"猎杀者·改"冲出了培养槽。在此基础之上，安布雷拉还研究了便于长距离运输的μ型，其具体性能与猎杀者·改完全相同。

■Enhanced Hunter

"猎杀者"增强型并非是由安布雷拉开发，威斯克后来投靠的神秘雇主"公司"(The Agency）对α型号进行了改造，使得它们成为了HCF部队的一员，第一次将其实战化。除了体格和智力的增强以外，"公司"还为"猎杀者"增强型加装了一套电子追踪系统，使得它们像狼狗一样，一旦发现目标行踪之后就会死死咬住，直到将敌人撕碎。在《生化危机 死亡目标》中登场的"猎杀者"精英型（Hunter Elite）是目前已知的速度最快、威力最强、防护能力最高的品种，只有一只手长有利爪，当然这可能也是为了对应这款射击游戏的玩法而做出的改动。《维罗妮卡》中出现的"清扫者"(Sweeper）是精英型的又一变种，眼睛为红色，身体为紫色，在外形上非常好区分，它们的利爪上带有剧毒，使得猎物一旦被它们击伤，很快就会一命呜呼。

"暴君"系列 Tyrant

作为安布雷拉产品中最为典型、最为杰出的代表，"暴君"是系列中变种最多、设计最为完善的生化武器。以身体强壮的囚犯为基础，通过T病毒对其产生的突变来增强力量、速度和敏捷性，其成品的身高均在两米以上，体重超过两百公斤。由于是以拥有复杂思维和情感的人作为突变的载体，成熟稳定的控制方式一直是"暴君"系列发展过程中的最大难题。这一为了便于区分种类，我们必须首先搞清"暴君"的命名法则：T-00X系列表示实验型号，T-10X系列为最终型号。有单独代号（如Hypnos、Thanatos）为专有型号。

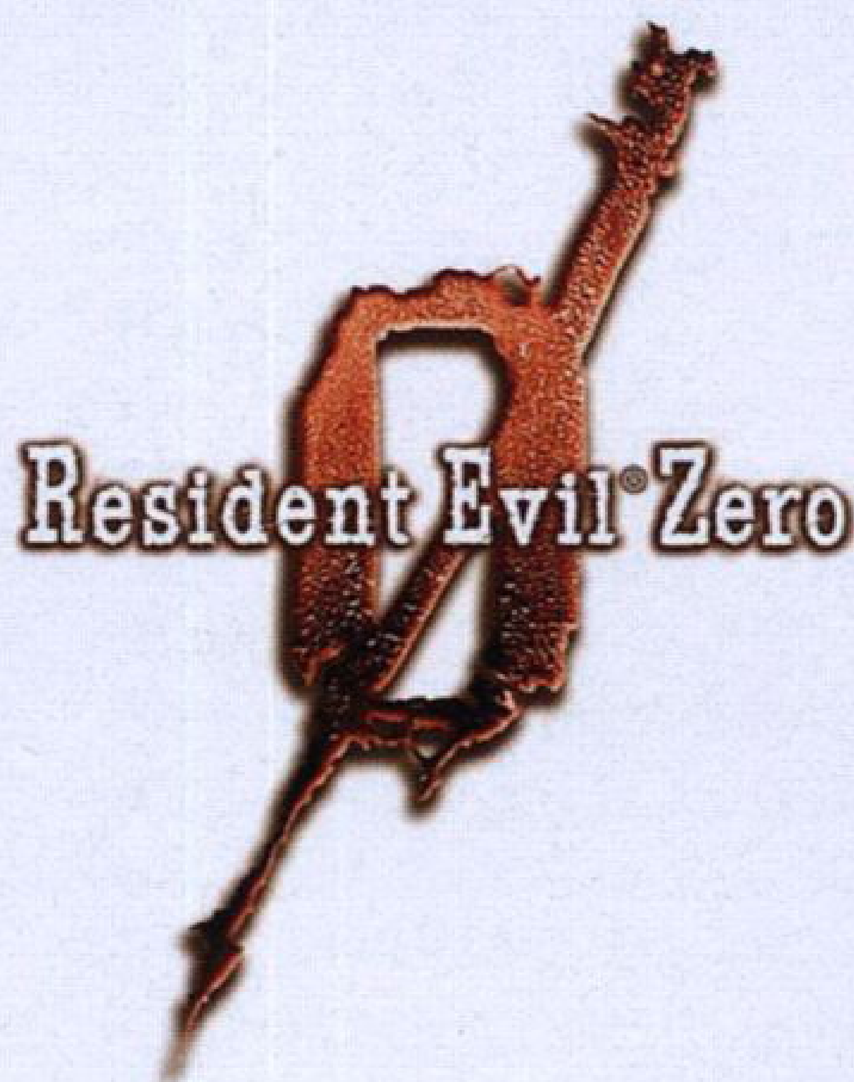
■T-001

在暴君实验体内注入过多的T病毒，实验体的脑细胞就会被吞噬、身体会溃烂（身体组织细胞的代谢速度大于生成速度），而注入T病毒不够，实验体受伤后又无法快速修复。研究人员必须控制注入病毒的剂量以控制暴君实验体的智能和体能的平衡。在研究的初始阶段，"暴君"的智力暂时无法得以提高，试作型的暴君也不具备执行命令所必需的高度智慧。并且，试作型暴君的皮肤腐烂现象也相当明显，因此开发被终止了，在收集完数据之后就被废弃，准备就地销毁。在阿克雷山区病毒爆发事件中，由于浣熊市地下研究设施遭到T病毒的污染，因此销


■T-002的完成度比T001有进一步的提高，不过在智能方面的表现却依然不够理想——此时的"暴君"仍然处于实验阶段，无法进行量产。

毁试作型暴君的工作暂时被搁置。7月24日，瑞贝卡意外唤醒了遭到废弃的T-001，不过由于它能力上的缺陷，所以很快就被击倒。

除了智能低下和皮肤腐烂等严重缺陷之外，T-001的脊椎也完全暴露在外，这意味着任何轻型武器都可以从背后来瘫痪它的行动。其神经系统也非常原始而脆弱，T-001的行为经常表现出毫无逻辑，动作的协调性很成问题。





■T-002

真正意义上的"暴君"——T-002是在阿克雷研究所被开发出来的。在"洋馆事件"中，威斯克释放一只T-002执行全灭S.T.A.R.S部队的任务，但他却被这个人型怪兽"杀死"。事实上，威斯克早已经计划携带T-002的技术资料和实战数据，从安布雷拉跳槽到新东家。但安布雷拉从来就不会对叛徒手软，因此一方面威斯克利用克里斯和吉尔来测试T-002的性能。另一方面提前为自己注射可以强化机体能力的病毒，并借助让T-002"杀死"自己的方式来隐瞒事情的真相。

与试作型相比，T-002依然具被人的基本外貌，并且改善了神经系统，也使得它在战斗中的稳定性大为提高，强化后的肌肉和骨骼也足以抵御一般武器的攻击。但由于心脏依然裸露在体表之外，所以生存能力依然显得不足。

■T-078

由洛克福特岛研究基地制造出来的的改进型暴君，在外观上与其他产品的最显著区别在于它的钝爪，在攻击方式上，它并不是撕碎，而是冲撞。在洛克福特岛上，它作为安布雷拉私人部队的"陪练"存在。由于身体上没有明显的弱点，因此甚至可以抵挡火箭筒的直接轰击。T-078还是T-00X系列中第一款可以突变成增强模式的产品，突变后的T-078会长出利爪，速度和力量再度提升。

■T-0400TP

量产型的T-103在定型前的最后一个实验型号，身体上加装了大量的控制组件，这也是安布雷拉制造的系列生化武器中惟一一款为了"保护"人而不是伤害人而设计。安布雷拉试图让它们执行VIP护卫关键设施防卫等任务，尽管安布雷拉在它们的颈部安装有微型炸弹，试图告诉用户可以在紧急情况下可以中止其运作，但依然造成了产品杀死用户的乌龙事件。


□T-103


□T-0400TP


□T-078

■T-103

绰号Mr.X的T-103是被技术定型、并且在席纳岛"暴君工厂"中量产的型号。T-103已经脱离了妖怪的外貌，冷峻的面容、墨绿色大衣和一对铁拳，这个凶神恶煞具有让人闻风丧胆的压迫力。凡是人体可以用于战斗的部位均被重点强化。T-103的嗅觉非常敏锐，这让它们能够区分敌友并保持对重要目标的追踪。它的外表没有明显的突变，并且在向猎物展开全力攻击之前表现得非常"低调"，是真正的猎手。在浣熊市生化危机中，T-103大规模投入实战。五只T-103成功阻止了一支美军特种部队在浣熊市北区的作战行动，另外还有一只T-103专门执行回收G病毒样本的任务。T-103的控制技术非常成熟，但由于事先为其清除了所有属于人的理智和逻辑分析能力，因而导致它们对任务的本质概念一无所知，只会按照任务要求死板地执行任务。

与T-078类似的是，在受到足够多的物理伤害后，T-103会激活极限状态，从而突变为长出利爪，攻击力也会成倍提高。相应的，进入极限状态的T-103的心脏也会突出胸腔，嗅觉能力不再发挥作用，这意味着它会像早期型号"暴君"那样无差别攻击眼前的一切生物。在《生化危机 逃出生天2》中，我们还可以看T-103的进一步改良型——T-104：紫色皮肤、头部的尖角和红色战袍为特征，攻击力再度提升，但防御力和耐力却非常有限。

其他实验型号

■Nemesis T-Type

即大名鼎鼎的"追踪者"，名称代号来自于希腊神话中专门惩罚不法之徒的复仇女神尼弥西斯（Nemesis），是巴黎实验室通过NE-Alpha寄生虫来达到在不降低"暴君"性能的前提下，大幅度提高其智能水平的解决方案。总共有四只"追击者"被制造出来，其中的一只在恢复自我意识后试图逃跑，被安全部队使用重武器销毁，事故发生后，其余的三只均处于限制状态。在《生化危机3》中出现的"追爷"，是"四兄弟"中的老二，内部代号为Nemesis T-02，它也是惟一一只接受过长时间检测训练的追踪者。

除了具备T-103的全部性能以外，"追击者"最大的特点在于可以使用人类的武器。它所使用的火箭筒在外观上看似乎是美制"毒刺"便携式防空导弹的改良放大版，而使用的火箭弹弹体则要比真正的"毒刺"导弹要小很多。加宽加长的弹舱中可以一次填满五枚火箭弹，在全部射完之后还可以作为肉搏武器使用。除了不完成任务誓



不罢休的特点之外，追踪者还具有很强的随机应变能力。在《生化危机 3》中，它使用火箭筒击毁了可能救走吉尔的救援直升机，这种作战意识是其他型号暴君所不具备。

NE-Alpha 寄生虫让“追击者”成为了真正完美的“暴君”，作为《生化危机 3》中绝对的明星，它可谓是从哪里跌倒就从哪里爬起来，追着吉尔跑遍了大半个市区。直到与吉尔在焚化场的决战中被轨道枪轰成碎片。另外，以古希腊神话中的死神达那都斯名字命名的暴君 Thanatos，可以视为“追踪者”的加强版，它曾经在《生化危机　逃出生天》的浣熊市大学中登场。

■Hypnos

噩梦暴君 Hypnos 是由安布雷拉研究员克雷因博士（Doctor Klein）在 T-103 基础上开发出的改良型号，它曾经在席纳岛的“暴君工厂”中登场。T 病毒能够促进细胞的快速繁殖，这也是为什么生化武器在受创后可以快速复原的原因，但这种细胞快速繁殖是没有选择性和方向性的，大量的死亡细胞在复活后会导致身体机能的不健全，并使得生化武器的身体上出现相当多的畸变。又因为这个过程是不可逆的，所以最终会造成生化武器的失控。克雷因博士开发的“睡神”基因能够让人体的免疫系统将死亡和较弱的细胞统统杀死，留下优秀细胞，并促使它们大量繁殖，让人体在短时间内完成大自然要几万年时间才能进行的优胜劣汰。

Hypnos 的名称，来自于希腊神话中的睡神休普洛斯，他有三个儿子——莫菲斯（Morpheus），他可以在梦中变成人形，佛贝特（Phobetor）可以变成动物，芬塔色斯（Phantasus）则可以变成任何无生命的物体。这也对应了噩梦暴君在《生化危机　枪下游魂》中的三个形态：从培养槽中醒来的噩梦暴君，其外表是一个皮肤为紫色的秃顶青年人。在首度遭遇主角汤姆森并被击败之后，它突变为了浑身包裹有肌肉，右手长出利爪的野兽。在最终阶段，它变成了一个彻底失去理智的巨大怪物。

■Pluto

死神暴君这是安布雷拉的为数众多的失败产品之一，这种浑身绿色的怪物以脂肪，而不是肌肉来构成自己的身躯。没有眼睛，完全依靠听力来定位，尽管体型肥胖，但它们依然具有非常敏捷的行动能力，该生物在《生化危机　死亡目标》中被布鲁斯·麦克基文摧毁。死神暴君的命名，来自于罗马神话中的掌管冥界的死神布鲁托。

■Tyrant-Armoured Lethal Organic System(T-A.L.O.S.)

“装甲暴君”塔洛斯是安布雷拉暴君系列的最后一个型号，堪称是安布雷拉将生化武器的血肉之躯与现代军事科技相融合的经典力作。

“暴君”计划之所以进展缓慢的原因，缘于它的不可控性。巴黎小组后来开发的 NE-Alpha 解决了这一问题，但在阿克雷研究所的研究员看来，这种“拿虫子来控制精密武器”的做法是非常可笑的。他们将芯片装入“暴君”的大脑，用无线方式将其与安布雷拉的超级电脑——红色皇后连接，实现了比 NE-Alpha 寄生虫更精确的控制。军事人员可以在万里之外通过电脑来实时掌握“暴君”的战斗数据，并随时更新任务，对其实施远程遥控，这是植入 NE-Alpha 的“暴君”所无法具备的控制优势。


■第一形态和第二形态下的“暴君”Hypnos。



■《安布雷拉历代记》游戏截图：第二形态的塔洛斯。

阿克雷小组并不满足于这项突破，根据实战评估，他们认为即使再可控的暴君，也只能与一定数量的轻步兵单位交手，一旦遭遇坦克、武装直升机和战斗机这样的重型装备后，“暴君”的存活率就会变得极低。为此，阿克雷小组决定将“暴君”从一件武器进化为一个武器平台。他们为其加装了动力盔甲和各种威力强劲的制导武器，这使得“暴君”第一次具备了非接触打击能力，这就是装甲暴君。

古希腊神话中的塔洛斯是守卫克里特岛的青铜巨人，浑身刀枪不入，这也是安布雷拉希望装甲暴君所达到的性能。在浣熊市遭遇核攻击之后，塔洛斯计划在安布雷拉位于俄国的秘密研究基地中继续进行。2002 年，Talos 在实战中全灭了一支由特种部队、两辆装甲车和一架武装直升机构成的小型部队，这标志着“暴君”系列的终极型号开发成功。

装甲暴君的心血管系统被移除，被人工制作的血液循环系统取代，因为原有的这套系统不足以维持这种生物在强负重状态下的运动消耗。它浑身包裹的动力盔甲除了抵挡枪炮的直射以外，更重要的用途是抑制 T 病毒所造成的身体突变，使得整个武器平台失去控制。基本武器包括远程导弹、火箭发射器和机枪。在重伤状态下，装甲暴君会转入第二形态，突变后的身体将全部的装备抛离（与“暴君”系列突变形态不同的是，此时的塔洛斯依然受芯片所传达指令的控制）。在《安布雷拉历代记》中，突变后的塔洛斯将自己悬挂在红色皇后的电脑主机之上，使用机械爪进行物理攻击。

2003 年，克里斯和吉尔所率领的反安布雷拉特殊部队攻入了俄国的安布雷拉基地，将塔洛斯和这里的所有生产设施尽数摧毁。至此，“暴君”作为一个生化武器系列产品，彻底退出了历史舞台。

结语

安布雷拉最高权力的掌控者们，他们对病毒进行的罪恶研究，有着各种冠冕堂皇的理由，如“推动医学的进展”、“完成人类的终极进化”、“恢复家族的旧日荣光”、“获得成为神的理由”，等等，无论动机如何，他们的种种行为都是以无数人的生命为代价的。在《生化危机 5》的结尾，尽管威斯克最终被克里斯和谢娃射来的火箭弹击碎在炽热的岩浆池中。但这并不意味着和平和安宁会回到《生化危机》的世界中。就像奥兹威尔·斯宾塞所说的那样：安布雷拉只不过是一个用来研究始祖病毒的工具而已，一旦它失去利用价值就可以毫不犹豫地被抛弃。只要对病毒的研究还在继续，那么我们就可以随时再建立另一个安布雷拉。也许，这是制作人对玩家的一个暗示吧，作为新时代的安布雷拉，一直躲在幕后的三胞公司已经开始走上前台。究竟它能否撑起这支已经倒下的遮天巨伞，这一切恐怕要由未来的《生化危机 6》来诉说了。



想战就战，要战得漂亮！



这是个战火纷飞的世界，你每天都要踏涉不同的战场。读书的时候，你和情敌A为了争夺其实对你们俩都没兴趣的校花而大打出手，那是你第一次知道情场如战场；放学了以后，你跟朋友B拿出把对手跟球一起踢飞的架势在绿茵场上横冲直撞，于是你知道了球场如战场；上班了之后，你跟同事C表面上勾肩搭背私底下勾心斗角，顿时你恍然大悟原来职场如战场；闲来无事你可能跑去澳门玩两把，在赌徒虎视眈眈着你身上的纺织物时你明白了其实赌场如战场。

想来类似的例子多不胜数，因此你大可昂首挺胸地骄傲宣布"其实，我是一名战士"，怀揣着与他人竞争的弹药，身穿着承受打击的避弹衣，具备视死如归的觉悟，迈出冲锋陷阵的脚步，就这样，你在一场又一场人生的战役里出生入死，直至支撑到上帝宣布你可以光荣退伍，方才两腿一蹬，你的灵魂，终于听见了解放的号声。

所以说，其实任何类型的动漫作品都可以找到一个理由，将其归纳入"战斗系"的范畴，与人斗，与天斗，与自己斗，其乐无穷。问题是这样一来范围就未免太大了，血气方刚如你我，乍看见"战斗"二字时，联想到两个人抡起袖子互抽耳光的几率，应该远远胜过那些发生在股市或政坛上的"没有硝烟的战斗"，只因为拳拳到肉或刀刀见血，才是修罗场最直观也最明快的呈现。那么，看过了那么多以"战斗"为主题的动漫作品之后，你是否也会觉得，它们其实各有一套精妙的设计图，从框架、创意、风格到细节，无不蕴含着引人入胜的魅力。

如果你不反对这样的说法，那么请和我一起来High，看看动漫里的那些战，是多么地赞。

漫谈动漫中的战斗设计

文 两色风景　美编 木仙

框架篇 打怪升级

一个人见过的反传统事物越多，越是能够感受到传统的可贵，关于这点，大家在选对象的时候应该都深有体会……在推理小说界，传统类型的推理作品被称为"本格推理"，而在战斗动漫的世界里，传统的战斗作品则一般是打怪升级型。安排一个具体的BOSS，然后主角的人生意义就是想方设法把他干掉，并且保证自己不被他干掉，这个拉锯的过程里必然需要冒险，于是就能邂逅诸多的奇遇，得到武器啦交到朋友啦拜师学艺啦，当然更好一点则是得到了亿万遗产交到女朋友和拜堂成亲。等到作者觉得自己钱捞得差不多了，是该回老家结婚或是开个新连载继续捞了，主角就会把BOSS干掉，然后，战斗完结。

龙珠

一般来说，字号越老的战斗系动漫越是遵循上述模式。好比我们都很熟悉的《龙珠》。整个的故事就是阶段性的打怪升级，针对不同年龄的悟空，鸟山明安排了短笛、贝吉塔、弗利萨、人造人、沙鲁、布欧等不同的BOSS，一般来说故事进入新的单元后，上一单元的BOSS不是变成了战友，就是变成了历史。所以短笛、贝吉塔、人造人和布欧最后都从良了，至于正式去领便当的那几个，与其说是因为太穷凶极恶，不如说是因为太丑了……

《龙珠》的故事很庞大，但是剧情结构其实并不复杂，一如里面的战斗，非常单纯：谁强，谁就是老大。所以各位战士要分出胜负，看的不是其他，就只是你的力量够不够强，速度够不够快，够



居二三线乃至幕后，比如刚出场时野性帅气的乐平同学，后来的主要存在感就只是跟布尔玛打情骂俏而已，并且当贝吉塔出现之后，他还很不幸地被发好人卡了……

《龙珠》里的战斗以拳脚功夫和光波对轰为主，看下来行云流水一气呵成，非常养眼。至于"超级赛亚人"的普及，则就是为了在单调的武力膨胀过程中添加一点容貌上的变化，从而让大家的兴趣从"他还要强大到什么地步"转移到"他的新发型不知道是什么样的"上面。好像这种到达一定等级后就会实现的"变身"，反而不及最初那看到月亮就会变成巨猿的设定来得让人惊喜了。当然，如今的美版《龙珠》中出现的"巨猿是短笛大魔王养的宠物"就惊喜过了头，变成一种惊悚了……



了，你就能在对手打不到你的情况下打到他且打倒他，不够，就只好歇菜。甭管你懂得多少武功招式，你的斗志有多么昂扬，你女朋友有多么漂亮（这条还会成为往死里打的理由）。

所以，《龙珠》其实是一部变化性不大的作品，基本上到了后期，所有的变化都只是体现在赛亚人的变身上而已。也因此，《龙珠》里面的角色一旦战斗力跟不上，马上就会退



犬夜叉

如果战斗型漫画的BOSS数目可以反映作者的爱情观的话，那么鸟山明绝对是个花心大萝卜，而高桥留美子必然是从一而终的那种贞烈女子，因为《犬夜叉》的终极BOSS一直都只有奈落一个，牢坐正宫娘娘宝座的他，衬得其余妖魔分外二奶。基本上犬夜叉一行追寻奈落的旅程是可以写成一本《教你怎么骗稿费》的书来卖的。十二年来，犬夜叉无数次与奈落正面交锋，然后居于下风，仓惶逃避，练好武艺，卷土重来，然后变成奈落居于下风，仓惶逃避，练好武艺……甚至就连每次逃跑时候释放的有臭鼬嫌疑的瘴气以及专门用来封锁弥勒风穴的毒虫的出现时机都如出一辙到了有直接拿上次的原稿去复印的嫌疑，而当我们最终发现不是复印的之后又忍不住吐槽：……反正都一样，干脆复印算了。

在这样的死循环过程中，犬夜叉一伙人的力量逐渐变得强大，具体体现为，犬夜叉的兵器"铁碎牙"款式越来越丰富，必杀名越来越多；戈薇的箭法越来越好，百步穿杨一箭爆头的情况越来越多；当然弥勒的脸皮也越来越厚，骚扰良家妇女的时候越来越多……

《犬夜叉》之所以把打怪升级给表现得那么明显，还有一个原因是作为故事核心的"四魂之玉"一开始就被打爆了，飞散往世界各地（后来Clamp大姐姐在《翼》里也玩了这么一手），而那些碎片又会恰好被某一只妖怪给捡到，于是回收的过程必然伴随着打怪，而打怪的后果必然就是升级，至于升级的后果呢，就是方便打怪……直到打死奈落这大妖怪。

综上所述，《犬夜叉》其实是可以不断画下去的，之所以能完结大概是因为高桥大妈终于腻歪了，所以她不再对商业妥协，而在犬夜叉等人通往奈落的路上设计新的障碍，也不再让奈落继续走"打得过就打，打不过就跑"的狡猾路线，于是乎，没有了高桥大妈罩着的奈落，只剩下去死一死这件事可以做了。



潮与虎

虽说打怪升级的框架在许多时候会导致一部战斗作品遭遇“单调”、“雷同”、“老套”之类的批评，但是煽情方式的不同，有时候也会引发不同的效果。于是要说到藤田和日郎的《潮与虎》了。这部作品是标准的“将模式化进行到底”，每一个单元讲的都是少年小潮与大妖怪老虎遇到某某妖魔，然后合作将其干掉，从而获得经验值。而这些其实都是为了对付大妖魔“白面者”而进行的修炼，属于最磨人耐心的累积阶段。妙不可言的是，等到潮与虎与白面者终于开打，而先前埋下的伏笔全部都派上用场的时候，高潮的来临竟然好比洪湖水啊浪打浪，一浪更比一浪强！这样的感觉，大概只有在枯燥地存上很久钱，有一天终于一次性提出来大花特花的时候，方能有所体会。



《潮与虎》的例子告诉我们，战斗系的动漫好不好看，框架并不是最主要的问题，问题是应该如何突破或利用这个框架。好比给你一套破房子，有情调的人就能把它住出一刻公寓的感觉来甚至泡到一个管理员。《潮与虎》可以用狂放到极致的张力来描写一场单挑，可以用肝胆相照的男子气概来升华一段羁绊，可以用“我们正与太阳并肩作战”来为正邪抗衡的古老命题渲染上宛如史诗的辉煌！跟任何一个细节都不应该漏，否则就会导致感动不够完整的《潮与虎》相比，“跳过一半不看也没关系”的《犬夜叉》真要去面壁思过一下了。



基本上，“打怪升级”是时下绝大多数战斗系动漫的主流，可说是最脚踏实地的一种叙述套路。如果愿意的话，我们还可以将《铁拳小子》、《第一神拳》、《无敌柔道王》、《空手小霸王》之类以格斗技为主题的漫画归入此类，虽然它们不含有魔幻成分，排场也没有大到要拯救世界，甚至还必须受到地点和规则的制约，但是持之以恒地锻炼，与不同的对手进行较量，一点一点取得进步，最终实现目标——这样的精神却是共通的。如何能在规律的基础上演变出纷繁的可看性，这就是最考验作者功底的事情了。

设定篇 技能

一道菜好不好吃，关键看你怎么做。同样的道理，一部战斗系的动漫好不好看，很大程度上取决于人物们是怎样战斗的。最早，我们的原始人老祖宗之间的战斗，依赖的是牙齿和爪子，如今除了某些激动起来就出现返祖现象的女性之外，这种战斗方式基本没有得到传承……因为人类进步了，开始懂得了拳打脚踢，并为这些拳打脚踢起了“跆拳道”、“柔道”、“拳击”之类的不同译名，另一方面，为了避免手脚被弄脏，人类又开始普及武器作战，从早期的木棍、石头、泥巴等绿色兵器，到后来刀剑斧锤之类的冷兵器，再到如今的手枪大炮原子弹……怪不得有人说，人类的发展史就是一部战争史。相比之下动漫的世界更胜一筹，因为那里面除了上面所说的战斗方式外，还具备现实中绝对不可能存在的“超能力”。



海贼王

作为当下，不，史上最强的热血少漫，《海贼王》中的战斗类型实在是多无可多。既有相对正常的用刀、用脚、用弹弓，也有超级不正常但是超级有趣的“恶魔果实”能力。在许多超能力题材的作品抓住瞬间移动、念动力、心灵感应、透视等老梗一玩就是几十年连美剧也未能免俗的情况下，尾田仅仅将恶魔果实划分出“自然系”“动物系”与“超人系”三大宗，就基本玩转了所有的能力类型！让人感叹此君的想像力本身就像是那伟大航道一样，浩瀚无边，恣意汪洋！



且让我们通过《海贼王》第52卷里出现的一干能力者来重温恶魔果实能力者的战斗吧：面对大批海军的包围，橡胶果实能力者路飞靠着将肚皮膨胀来反弹炮弹，磁力果实能力者则将包括武器在内的所有铁制品全部吸过来，形成一条骇人的巨臂，“死亡外科医生”用他的果实能力制造出一个空间，凡进入者的身体各部分皆可任由他拆卸组装，某大胃女靠着她的果实能力将海军变成了乳臭未干的小孩或行动不便的老人，某猥琐男的肚子宛如一座城堡，里面有着大量微型兵力，一旦放出即可还原成千军万马——在对付普通人的时候，恶魔果实所呈现出的就是这样一种压倒性的，霸道无匹的威力！

更加精彩的自然还是能力者之间的对战，尤其是有“自然系”恶魔果实能力者参与的对战：能够从体内释放出诅咒用“巫毒娃娃”的能力者、能够自由让身躯巨大化的能力者、能够将身体器官当成乐器演奏并以音符发动攻击的能力者、能够变身成为恐龙的能力者——这么多彪悍的海贼船长竟然统统敌不过吃下“光之果实”的海军上将黄猿！只因为能将身体化成光的他，无形无质，不惧怕任何伤害，移动和攻击的速度又达到光速那么快，瞬间即将所有恐怖的能力者秒杀！诸如这种在水漫金山式的高潮基础上再来一个掀天巨浪的精彩战斗，在《海贼王》里比比皆是。

然而自然系果实牛虽然牛，却也并非万能的，例如能将身体化作无数砂砾的能力者一旦碰到水就会被迫凝结，而能力者之间也存在着相互克制或是无法分出胜负的情况，例如能够炸裂一切的轰雷果实能力者，最大的克星便是不导电的橡胶人路飞，例如白猎人斯摩格与火拳艾斯打起来就谁也伤害不了谁——他们一个是“烟”，一个是“火”。至于目前最强的自然系恶魔果实“黑暗果实”则有着将一切都吞噬、就连能力者也无法逃出的骇人力量！

不过，无论吃下的恶魔果实是强是弱，清一色将会引发的后果却是让能力者变成无法游泳的旱鸭子，面对“海楼石”这种特殊物质的时候，也会丧失行动能力。在这种人人平等的后遗症面前，所有的能力者等于都存在弱点，从而为战斗增加了更多的变数。

GS美神极乐大作战

恶搞手段自成一派的椎名高志也喜欢绘画超能力、灵异题材的故事。在他的超级驱魔作品《GS美神极乐大作战》里，塑造得最成功的角色莫过于横岛忠夫，此君拥有其貌不扬、人缘不佳、光棍一根、缺钱到死等令人倍感亲切的萌属性，在初期阶段基本就是作为"姐姐，请让我做你的狗吧"里的那条狗而存在的，主要负责犯贱和倒霉。

要说横岛最大的特点，那就是好色，匪夷所思的好色，生死关头还想着对身边的美女说"我们来制造回忆吧"的好色。所以横岛所拥有的第一项能力就是跟好色有关的——通过将一条长着"心眼"的头巾来储满灵力，进行战斗。至于这灵力的来源则是"烦恼"。这种设定乍一听很有救赎的味道，然而在看见横岛奋力偷窥女浴室、女厕所、女更衣室的时候我们才知道，原来这所谓烦恼，指的是青春期少年欲求不满的那种烦恼……如此一来，这种性骚扰一般的战斗就特别令人向往……我是说令人发指。





故事到了后期，横岛虽然还是狗改不了吃屎，但是战斗力已经没有那么低级。在经历过了投掷攻击型的"侧击碟"以及宛若光剑的"光荣之手"后，他拥有了独一无二，最具创意的道具"文珠"——只消为其选定关键字，便能够引发惊人的奇迹！例如写有"冻"字的文珠能够瞬间将现场冰封，写有"柔"字的文珠可令地面软如海绵，而如果依次在四颗文珠内输入"穿·越·时·空"的话，也就可以实现梦寐以求的穿越！这真的是忘一个剽悍了得的能力喔。此外由于每颗文珠只能输入一个字，因此有助于大家提高用字的精简性，从而避免发生无良写手胡乱凑字以骗取稿费的悲剧。

顺带一提，目前椎名高志连载中的人气之作《绝对可怜 Children》一部尚算正统的超能力作品，或许是因为《GS》之后的作品连续被腰斩的缘故，因此椎名才会变得相对收敛，不过，尽管天马行空的指数不比从前，但是椎名那能够将幻想、热血、温馨与恶搞共冶一炉的宝贵个人特质还是被保留了下来。

结界师



对于战斗系的动漫而言，创造出前无古人的新能力固然值得赞美，但若能够在一个旧的瓶子里注入芬芳的佳酿，意义同样重大。"结界"是许多动漫尤其是灵幻题材的动漫所必会出现的一种能力，作用类似孙悟空去化缘时在唐僧们四周围画下的圈圈一样。田边伊卫郎的《结界师》却将这种主要用于防守、封印的"幕后"能力灵活使用在了战斗的第一线，从而开创了一种令人耳目一新的作战方式。

作品中的结界师们，发动结界的时候不再需要经过撒符、念咒之类的繁琐步骤，只消心随念转，以剑指瞄准目标，即可制造出宛如透明匣子般大小不一的结界。以空中的无数小结界为踏板，即可实现宛如飞翔一般的移动效果，而在遭到敌人攻击的时候，结界又能够起到盾牌或碉堡那样的作用。

最有趣的还数结界的攻击——发现目标的时候，先以"方围"来将其锁定，然后以"定础"来确立位置，接着以"结"来形成结界，将其困住，之后若选择"灭"，则结界快速缩小，连带着被困住的妖怪跟着爆炸，若选择"解"，则放它一条生路。在这个过程里，如果不能确切地捕捉到目标，又或是结界不够坚固，或者发动的时机掌握不对，都可能导致失败。



除了战斗方式够有趣之外，《结界师》这部漫画更有着峰回路转的戏剧性，作者非常敢铺线索兼且收放自如，里面的角色无论妖怪还是人类，都有其可爱的一面，并且毫无媚俗的商业味喔！虽说节奏稍显慢热，《结界师》的可看性却绝对不逊色于时下任何一部当红的热血少漫！

魔法禁书目录

有时候，如果我们把习惯了的事物换一种说法，比如把外星人改称为"宇宙资讯统合思念体"，就会显得特别有学问……和新意。改编自镰池和马轻小说的《魔法禁书目录》就是这样的类型，该作尝试以科学口吻对"超电磁炮""空间转移"之类的超能力进行解读，使人不期然产生"超能力者可以通过实验室批量制造出来"的错觉。这部作品里的战斗通常是在超能力者与魔法师之间发生的。除了一些不算新鲜的能力如操纵火焰、引发幻觉、变脸之外，也有着"一方通行"、"吸血鬼杀手"、"天使堕落"这样的出色原创，例如"一方通行"可以操纵一切作用在自己皮肤上的"力"的方向，从而达到攻击别人或保护自己的目的，以创意而言，相当新颖。

虽说每位登场人物都是身怀绝技，但是最特别的却还是要算男主角上条当麻的能力"幻想杀手"——通过以右手触碰能力者或是承受他们发来的攻击，来令其"无效化"，从而将自身的伤害减到最低。如果我们把《魔法禁书目录》里的战斗比作在玩游戏，那么"幻想杀手"就是在进度还没有保存的时候残忍地拔掉电源，从而让你体会到"砍掉重练"、"一夜回到解放前"、"赤条条生不带来死不带去"之类的人生哲理……



《反逆的鲁鲁修》里的 Code Geass，《学园爱丽丝》里的“爱丽丝”，《猎人》里的“念”，《火影忍者》里的忍法……这些琳琅满目的能力其实都可以统称为“超能力”。此类型的作品几乎占据了少漫界一半以上的市场份额。比起单纯的使用道具或武术，能力者的战斗无疑是又炫又酷，且给人以强烈的不真实感，彻底把战斗的等级带到一个脱离常规思考的境地，让我们体会到“一切皆有可能”的快感。

设定篇 搭档

这年头流行组合，理由是人多力量大，任何事情都能两个人或 N 个人承担，不但多了“那就拜托你了”的偷懒空间，还能产生“我不能输给他”的激励作用或者“我可不能给人家添麻烦”的自觉，总体而言是很能帮助一个人成熟的……有鉴于此，许多动漫都采取了复数主角，战斗也因此演变成“他不是一个人！他不是一个人！”的强强联手。

噬魂师

在许多战斗题材的漫画中，武器都是不可或缺的，宛如战士们身体的一部分。“唯有妥善使用，方能发挥它的最大力量”，这句话是绝对的真理。所以从某种意义上说，主打武器牌的战斗漫画其实都能归入“搭档型”。

一路好评如潮，临近结局才引发争议的《噬魂师》是将上述意念具体化的例子。在这部作品里，“搭档”是工匠与武器的组合。武器属性者，平常以人类的形象出场，战斗的时候就化作镰刀、武士刀、菜刀、水果刀之类(大误)，供工匠使用。也就是说，兼具朋友和道具两种身分。对于工匠而言，武器是不可或缺的，毕竟战斗时赤手空拳很容易拥有杨过的命运。不过，武器却是可以离开工匠而独立存在的，因为他们可以将肢体的一部分武器化。这么一想，双方的关系其实还蛮不平等的啊……

要说《噬魂师》里最受欢迎的搭档，那肯定还是死神之子 Kid 与汤普森姐妹花了。爱对称爱成强迫症(喔这句很押韵)的 Kid，就连使用的武器都一定要成双成对。战斗的时候，Kid 总是以古怪却乱有型的姿态掌握双枪，从各种匪夷所思的角度源源不绝地朝敌人发射子弹，完了将双枪朝背后一抛，咻的一下变回两个青春少女……真是酷到无言无语。

在这部作品里，“灵魂”是作为一种能量而存在的，灵魂波长的强度直接反映着工匠的实力，倘若要实现波长的最大化，那么就需要工匠与武器之间发生“灵魂共鸣”。用漫画里的话来说，工匠与武器应该是功放与电子吉他这种相辅相成相映生辉深交扰民的概念。因此《噬魂师》里经常出现战斗着战斗着，工匠与武器齐声断喝“灵魂共鸣”，然后实力更上一层楼的现象。Kid 就曾经因为达到了灵魂共鸣率的最大化而使手中的双枪变成了两门加农炮，威力惊人！真是标准意义上的鸟枪换炮啊。

“灵魂共鸣”最是能表现工匠与武器的合拍程度，但作品后来还出现了通过男主角 Soul 的钢琴声，一次性增强所有战友灵魂波长的奇巧构思。紧张的战斗因为音乐而更加紧张，强大的少年因为信赖而更加强大。



黑神

2009 年的 1 月新番中有一部作品名叫《黑神》，改编自漫画的它，原作者与绘画者都是韩国人，却在日本的漫画杂志上连载并获得了动画化，成绩相当优秀。这部作品走的是传奇动作路线，里面同样出现了搭档——负责管理人类“运”之均衡的“元神灵”，通过与人类交换身体的一部分来签订“契约”。在战斗的时候，元神灵一般负责攻击，而契约者则起一个电池的作用，通过二者的微妙联系来为其提供战斗用的“容量”，简单说就是元神灵负责放火，契约者来负责汽油……然而，大量释出“容量”将会严重影响契约者的身心，从而令他们未老先衰。所以说，《黑神》里面的搭档，乃是一种真正将性命交付给对方的关系。他们交相呼应的作战固然让人沸腾，而那背后，却有着更多的坚强与心酸。

《黑神》里的战斗以动作戏为主，双方拳脚往来，密集过招，相当之有看头，末了再通过元神灵与契约者之间的“同步”来分出胜负。这“同步”可以理解成《噬魂师》里的“灵魂共鸣”，不同之处在于“同步”发生的时候，画面上的元神灵跟契约者突然会进入裸体旋转的状态，转呀转呀转完了，气槽也就被加满了，于是就可以放无双了……这种变身效果复古得让人想起《美少女战士》。又因为《黑神》里的搭档们基本都是走男女搭配干活不累的路线，所以每次上演“同步”时，画面效果就特别需要和谐……话又说回来了，如果元神灵与契约者中有一方是大叔的话，那么他裸体旋转的镜头是绝对不会出现的，屏幕上只剩会有美型年轻的那位孤独地旋转……这歧视还真够明显的。



闪灵二人组

光看题目，我们也能知道《闪灵二人组》是一部双主角的漫画。天野银次与美堂蛮号称“夺还专家”，在接受了顺眼的委托后总能圆满地取回目标物。号称“雷帝”的银次体内可以产生超过十万伏的高压电，阿蛮则具有在 24 小时内可使用三次的“邪眼”以及名为“蛇咬”的怪力，这样两个很好很强大的美少年就算去混娱乐圈也会很有前途的……

在许多动漫作品里，“搭档”都是缺一不可的概念，因此经常出现了一方若不在场，另一方也就机能下降的情况。然而《闪灵二人组》却不一样，作品里的重大战斗通常都是银次与阿蛮分别完成的，只有在战斗之外的行动与耍宝时才会形影不离。至于为什么这样设计，原因当然是因为他们实在太强大了，即使不必 cos 连体婴儿也能够独当一面。

不过，即便有点若即若离，银次与阿蛮却还是搭档。搭档并不是没有对方就活不下去，而是没有对方后，就会活得不精彩。即使不能一起作战，他们之间的信赖却依旧牢不可破，这才是闪灵二人组纵使随时可以单飞发展，却仍旧不离不弃到了最后的惟一原因。



家庭教师里包恩

讲述新一代黑手党老大的养成的漫画《家庭教师里包恩》最初走的是恶搞校园路线，轻松但很不好笑。那时候每一话故事的内容大概就是主角泽田纲吉遇到了某件麻烦事，婴儿家教里包恩于是将"死气弹"打入他的体内，从而令其怀抱必死信念暴走，将一切解决。故事在过了10本左右后，因为切入了不良少年打架的剧情里而突然获得了好评，于是作者天野明抓住机会，顺利转型，于是《家教》在不知不觉间就进化成了一部热血战斗少漫，里面的各色美男更是饱受同人女的追捧。

《家教》里的特色战斗元素名为"匣兵器"——类似召唤兽一样，为大空、晴、岚、雨、雾、雷这六种属性的指环持有者所拥有，因为它们平时都是躲在一个小匣子里的，故名为"匣兵器"。不同的匣兵器有着不同的作用，例如晴属性的袋鼠可以快速治疗伤势，雨属性的苍燕可以带来暴雨，雷属性的黑狐可以把人电成莫西干头等等。



乍看之下，匣兵器们就是具备奇特能力的宠物罢了，然而实际上，它们跟主人之间存在着一种特殊的搭档关系，因为它们有它们的意识，能够配合主人的想法行动，本身气质也跟主人不谋而合。又因为天野明将人和动物都画得很有型，所以如果单纯把"匣兵器"当成宠物小精灵那种低幼向，可就太委屈它们了。因为后者的是小精灵出去打，而主人在旁边观望、焦急或喝彩，类似斗鸡一样，而"匣兵器"与它的主人则更像是吕布与赤兔马，乃是一种并肩作战，要挂一起挂的关系。

除却上述人与人搭档，人与兵器搭档，人与宠物搭档的例子外，萝卜系战斗作品中也存在不少"搭档"的情况，或许《高达》、《EVA》、《天元突破》、《机动警察》之类作品中，机器人所起到的只是交通工具或武器的作用，但是对于机师而言，却绝对有着战友那般共同出生入死的意义，而绝非"没有生命的道具"，更别说《魔神英雄传》、《变形金刚》、《攻壳机动队》等作品中，还存在着能够独立思考的机器人了。其实，只要一部动漫里出现了合作关系，且双方能够产生足够多的化学反应，就必然能够成就一部精彩的战斗系作品。

风格篇 无厘头

战斗是一件沉重的事情，一个不留神就会引发死亡和眼泪。面对战斗，我们应该严肃，必须严肃……不过，正儿八经的东西看得太多，人难免会有些审美疲劳，难道你偶尔不会希望世界可以更胡闹一些，更疯狂一些吗？幸好这个世界还有一群以点人笑穴为己任的漫画家，当大部分人都忙于思考怎样才能让一场战斗打得更精彩赢得更惊险时，他们干脆就战斗本身进行了改造，从而将战场变成了娱乐现场……



阿拉蕾

《阿拉蕾》是一代人童年的变态回忆，不知道这部作品有多好笑的人应该被人间大炮发射出去上演最终流放。身为史上最另类的机器人作品，《阿拉蕾》里的战斗也是另类得一塌糊涂。毕竟阿拉蕾可是能够把地球当西瓜切着玩的怪物啊！谢天谢地她除了力量比较夸张之外智商也很夸张，所以在迎战邪恶的奶糖人3号时她会义无反顾地奔向一滩×便而放弃保卫地球的和平（输给那种东西，地球你真是情何以堪……），当然如果她高兴了，也可以随随便便就将个子像山那么高的巨人当成羽毛球打出去，让他先撞到月球再撞到卫星最后反弹回地球，并且就这样他还死不掉，还能从坑里挣扎这爬出并说上一句："一定要给本文作者加稿费啊！"哦不是，是"阿娘喂……"。

在永远不会出现死亡，甚至死亡本身也将为搞笑服务的作品中，战斗也只能沦为欢乐的奴隶。不过，《阿拉蕾》好赖是《龙珠》的前辈，因此鸟山明后期的许多热血还是能在它里面找到雏形的，虽说这热血夹杂在密密麻麻的无厘头中，体会起来无异于大海捞针。



比方说《龙珠》里经典的龟波气功对轰，在《阿拉蕾》里面则是以"问候语对喷"的形式出现的。阿拉蕾可以通过高喊一声"你好"而从口中发射大炮，因此在尼古星球上，她就与某个侵略者进行了一场"看谁知道的问候语比较多"的极具环保色彩的战斗；又比如说《龙珠》里面很流行的"因愤怒而变身"，也可以从《阿拉蕾》中找到端倪，当阿拉蕾和两个宝瓜都被神灯里出来的怪物给打趴在地时，中国男孩摘突诘居然像超级赛亚人一样怒发冲冠，抓咬啃打三两下就把那家伙变成了天边的星星……好像这种完全不考虑合理性的战斗，便是只能在《阿拉蕾》这等"只要看着爽就好，认真你就输了！"的神作里才有可能看到的啊！

乱马 1/2

同样是经典的搞笑漫画，高桥留美子的《乱马 1/2》比起《阿拉蕾》，无厘头程度不相上下。《乱马 1/2》中自然也是有战斗的，且是很有东方气质的那种战斗。我们的男主角……哦不，雌雄同体主角早乙女乱马乃是一位武学奇才，对任何流派的格斗方式都能轻易上手。"飞龙升天破"、"狮子咆哮弹"、"爆破点穴"这些当然精彩，但是比起别出心裁的"格斗茶道"、"格斗晚餐"、"凤凰剑"、"山千拳 · 海千拳"……热血便是要败给吐血呀！



只能说《乱马 1/2》不愧是高桥留美子的搞笑最高峰，因此她才能如此娴熟又如此自然地，将武术家追求强大的进取精神与乱七八糟的战斗紧密结合在一起。"格斗茶道"赋予了日本传统的茶道以战斗元素，茶勺、茶叶、茶杯统统成为了相互攻击的武器，试想想穿着和服的两个人一边保持着"正坐"的端庄姿势一边把茶水朝对方脸上泼……真是何等的优雅幻灭。

"格斗晚餐"更是好好地颠覆了一把上流社会的用餐礼仪，顾名思义这是在比赛"谁吃得多、吃得快"，听起来很有外国大胃王 PK 赛的味道，然而乱马的对手居然个个拥有比河马还宽的嘴以及比变色龙还长的舌头（这、这真的是地球人吗……），如此一来，他们消灭起食物自然得天独厚。乱马要赢，办法只有：1、整容，2、修炼秘奥义"必杀美食者肥鹅肝"。后者的奥妙之处在于把对手当成肥鹅一样，不停地将本该由自己吃完的食物塞到他们的嘴里，在他们的帮助下加快自己的食物消耗量，当然对方的破解方式也很犀利，那就是秘奥义"学狗吃饭"：把脸埋在盘子里，这样一来你就没空隙往我嘴里塞东西了（……不许你们再侮辱秘奥义！）。放眼全 38 卷的《乱马 1/2》，这场战斗的搞笑程度都是首屈一指，以至于每次去西餐厅吃饭都会想起而当场喷牛排的……

在脑袋上顶个鸟巢协同作战就是传说中的"凤凰剑"，强盗和小偷的生活方式衍生出了"山千拳 · 海千拳"，父亲的拥抱是无敌的"地狱摇篮"，肚皮上的不二家 Logo 可以赐给人天下无敌的力量……《乱马 1/2》里到底有多少笑得人连妈都不认识了的另类战斗完全无法统计，想知道笑出内伤的滋味吗？那就请把收藏一套《乱马 1/2》作为你的家庭梦想吧！



银魂

深受许多欧巴桑喜爱的《银魂》大概是《周刊少年 Jump》上最猥琐的作品了，"新选组成员与 E.T 同台献艺"的设定一看就让人好想去躺一下。不过，虽然书中有不少只有中年人才会觉得有趣的冷笑话以及频频挑战少漫尺度的荤段子，害得它在搬上电视屏幕后只能频频依靠打码和消音来欲盖弥彰，但，里面的战斗却基本还是符合《Jump》一再弘扬的"努力、友情、胜利"三要素。然而会选择猩猩作为自画像的作者必然是不正常的，因此甭管芙蓉篇、红缨篇、吉原篇里那些一本正经的战斗段落有多么让人刮目相看，提起《银魂》，我们不能忘怀的始终应该是那些传递着"作者最近骨头痒"讯息的种种恶搞。



成名曲为《你老妈究竟有几个啊》的阿通的后援会之战题目是"怎样才能让阿通不知不觉地跟你上旅馆？"（这真的是在支持偶像吗……）；人老珠黄的龙宫公主跟年轻貌美的人类女性犹如泼妇一样互相打脸（该公主为超级大饼脸）；大叔样的白血球在机械人体保卫战中输给了病毒（所以变成了黑色的……大叔）；几个正要进行生死决斗的人因为草纸用完了而被困在卫生间里（每个人的手头仅有一张触目惊心的磨砂纸）；忍者的偷袭是把咖喱饭和纳豆砸在对方脸上（该忍者的兴趣是"快，叫我母猪……"）；秀吉、信长和家康的幽灵在奥特曼老板娘的带领下兴风作浪（那三位战国大名终日只穿裤衩）……请不要怀疑这些都是跟"战斗"有关系的，也请跟我一起呐喊"不，我才不相信有这么变态的战斗……"



凭良心说，《银魂》里的确还是存在着一定的少年热血，然而比起那些下等无极限的段子来，偶尔的正直又算什么呢？能够改变我们"空知英秋必须死！"的念头吗？欣赏《银魂》里的战斗，是少年之心与大叔情怀的激烈厮杀，是高尚审美与沟渠文化的不共戴天。

基本上，只要在笔下注入足够多的竞争意识，任何作品都能因此拥有战斗之魂。所谓三百六十行，行行出状元。这状元当然也可以是武状元。于是本段的最后想要链接一下某些美食漫画，因为它们里面也存在离谱的战斗——不是说拿鸡腿当刀、拿锅子当头盔、拿蛋糕当炸弹这样糟蹋粮食的行为，而是以美味的食物为爆弹，击破你味蕾的防线，从而使得你对烹制出这道菜的厨师缴械投降，甘为俘虏。在《日式面包王》、《中华一番》、《吃遍天下》等等美食漫画中，两个人或 N 个人围绕着一道菜进行的战斗屡见不鲜，至于评委们吃完之后的那种超级系反应，则让人好有说"老婆，跟牛魔王一起出来看上帝"的冲动……

风格篇 智取

俗话说"以柔克刚","精人出口,笨人出手",所以聪明的人全都去发明枪支弹药了,而头脑简单四肢发达的就能只能扛着枪支弹药上战场送死。靠智慧取得战斗的胜利远比单纯靠体力来得出彩,毕竟在一大堆人忙着比力气秀肌肉晒武器抛头颅时,战局却被一个手无缚鸡之力的人给牢牢控制在掌中——这是何其让人惊讶、妒忌且钦佩的事情!《三国》里的诸葛亮永远比张飞更受欢迎,应该不是因为他帅如金城武的关系。



火影忍者

《火影忍者》里有着不计其数的战斗,写轮眼开合,手里剑飞舞,影分身铺天盖地,九尾狐虎啸河山,这些都是很燃很燃的,参与作战的那些忍者也都是很帅很帅的,但是却和奈良鹿丸没有关系。鹿丸害怕麻烦,每天只喜欢做些诸如下棋、晒太阳、喝茶之类会让人生提前进入老年期的事情,其余则一概没有兴趣与干劲,在年轻一辈的忍者纷纷为着提升等级而拼命修炼的时候,他甚至懒惰到连动动笔杆考个好分数都不愿意。就是这样一个堪称反面教材的鹿丸,IQ 高达 200,能够在面对敌人的极短时间内想好超过一百种战术——这种真相大公开实在让人想要一边掀桌子一边大叫:"骗鬼啊!"



大隐隐于市。鹿丸是那种低调平凡到让人想把他的名字改成"路人"的典型,若不是他还有智慧,他的人生可能真的就只是"随便当个忍者,随便赚点钱,然后和不美又不丑的女人结婚生两个小孩"这种程度而已,并且还不能保证他老婆不丑。然而鹿丸有智慧,于是我们知道了,其实他的梦想是一种从容淡定的大境界,一种哲学,一种平凡是真的人生智慧,虽然那样也还是不能保证他的老婆不丑……

鹿丸的拿手绝技是"影子模仿术",既不华丽也不犀利,没有炫目的特效,没有惊人的攻击效果,就是一种出奇制胜的小手段罢了,就算是家族代代相传的又如何?因此第一次看见鹿丸使用他的术时,许多人是不屑一顾的,包括了他的对手金。于是金失败了,因为轻敌,也许鹿丸的影子尚未长到能够控制金的影子,但是加上线的影子就足够长了。之后鹿丸又打败了手鞠,即使对鹿丸的术有所防备了也没用,因为需要防备的是鹿丸将一个不起眼的术发挥出最大作用的头脑。

初露锋芒的鹿丸,马上作为《火影忍者》中罕见的智将角色而受到关注,难能可贵的是这个智将懒散依旧,这便衬托得他偶尔流露出的可靠一面倍加珍贵,因为那才是鹿丸的真性情。在拖延音忍的时候,在营救佐助的时候,鹿丸都有着出色的表现。尽管最后还是失败了。

有两种人最为依赖智慧,一种是实力确实不够,因此需智慧作为有力的帮辅,一种仅仅是怠惰,而智慧可以帮助自己少出很多力气。鹿丸显然是占全了二者。三年过去依然是中忍的他,虽然掌握了"影子束缚术"、"影缝"等新的相关忍术,虽然仍旧靠着智慧成为团队中不可或缺的存在,到底还是缺乏自觉。直到阿斯玛死在飞段与角都手上,鹿丸为他报仇,他才终于长大了。

那也是鹿丸最帅气的一次战斗了!用查克拉刃定住飞段与角都的影子,用"影子模仿术"控制飞段攻击角都,用起爆符隔离二人,用角都的血欺骗飞段伤害同伴,最后再通过"影子拉近术"将所有起爆符荟萃在飞段身上,并将其推入大洞之中,然后,像阿斯玛那样点烟,吸一口,弹下,欣赏飞段的轰然爆炸,并留下最帅的那句:"现在是我来制裁你!"

当抽烟的鹿丸与阿斯玛形象重叠,我们感受到的,是智慧的魅力,超越野蛮和力量,强大得令人害怕!

猎人

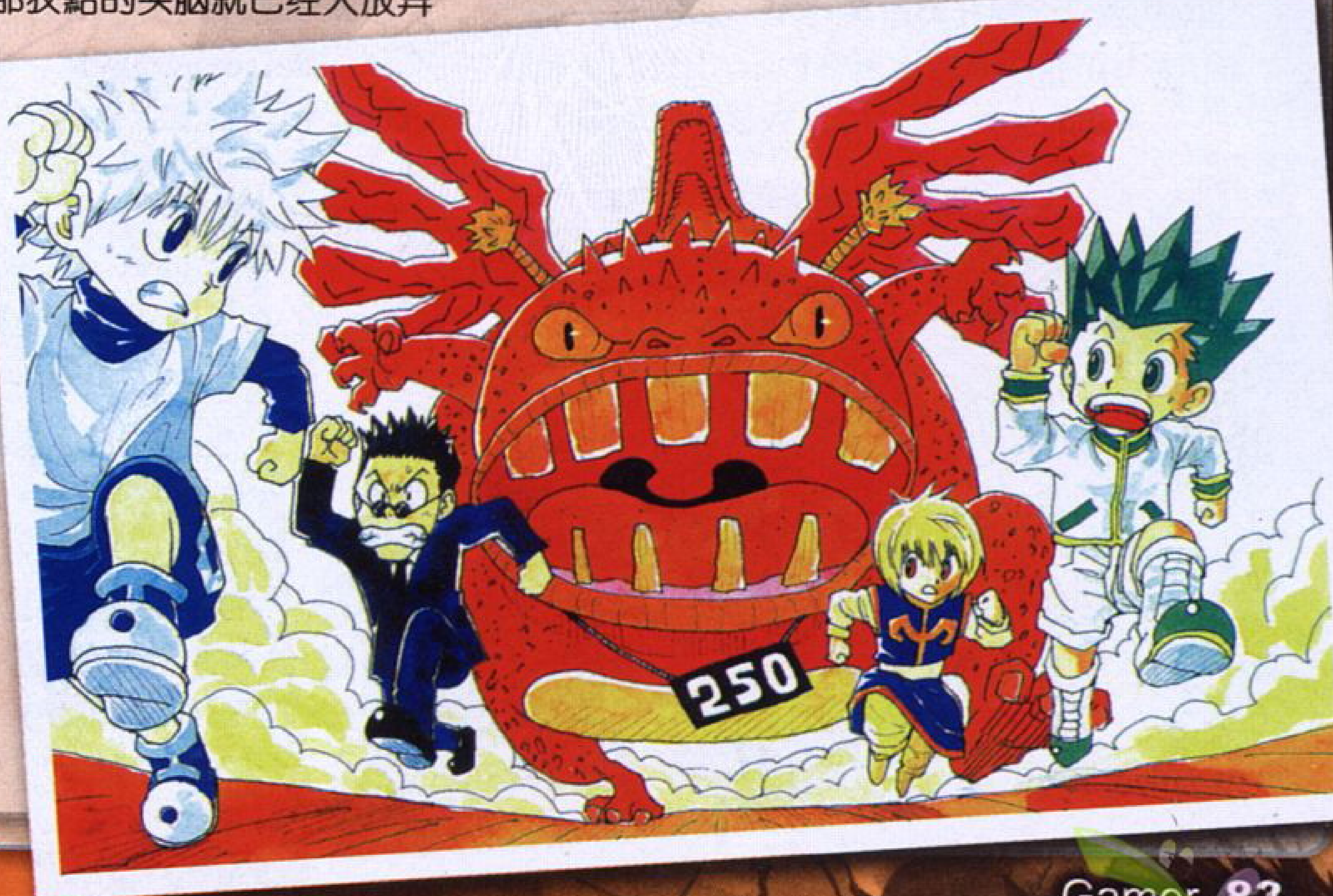
古语说得好,床头吵架床尾合,可见不同的战斗地点有可能引发不同的后果(喂喂)。从空战到陆战到海战,从铁道战到地道战到下水道战,许多战斗因为结合了天时地利而显得特别不一样。战斗不是拍 MV,我们需要的不仅仅是舞台的变化所带来的视觉新意,而是如何做到不辜负制作组的经费以实现所谓的"因地制宜"。

充分活用环境来作战的漫画首推富坚义博的《猎人》,记得猎人资格考试前后就换了多个试炼场地,从而更好地测验考生们的不同才华。在经过了浓雾中的长跑、美食猎人的食材搜集、陷阱塔通关之后,就迎来了最具乐趣的"眼镜岛号码牌攻防战"。每位考生需要在守住自己牌子的同时夺取他人的牌子,在扮演猎人的同时亦是他人的猎物。小杰的狩猎对象不幸是变态扑克男西索,为此他努力练习甩鱼钩,最后成功地在西索狩猎的刹那夺取到了他的号码牌。而酷拉皮卡也凭借冷静而缜密的分析在面临西索的威胁时全身而退,在他们的帮助下,雷欧力也得以过关。而在这一整个的过程中,眼镜岛上的丛林、河流、洞穴以及特殊的气候、昆虫、动物,都起了至关重要的作用。

基本上,整个的猎人考试都做到了将考规和考点相结合,从而使得考生们无法单凭力量就能赢得胜利,而必须充分运用大脑。不得不钦佩富坚的鬼才编剧能力,热爱玩游戏的他,设计出来的考题也充满了游戏的意味,就像是后来对"念能力"的设定一般,缜密而有趣。待到后来,故事进入贪婪岛篇后,他更是打造出了一个完全富坚式的游戏世界,从而为《猎人》迎得了"最好看的游戏说明书"这一赞美之辞。事实上,早在《幽游白书》后期,富坚那狡黠的头脑就已经大放异彩,如今《猎人》的世界观方便了他更好地放开手脚,比如幻影旅团的成员们所拥有的独特能力就可视为当年"仙水篇"的升级版本。

聪明人总是有一定的任性与自负,聪明人擅长用最简单的做法来成就目的……于是后来的富坚开始频繁用草稿跟拖稿来应付读者,可苦了无数跳入《猎人》大坑的读者,只能在坑底鬼哭狼嚎,等待富坚偶尔大发慈悲丢下点儿饲料。断断续续连载的"蚂蚁篇"将节奏放慢到了极致,时常出现一整话就为交代短短几秒钟内的变故的情况,富坚的才华依旧独特得让人咋舌。

坑归坑,《猎人》确实是一部优秀的智慧型漫画。在确定了这一点之后,我们能且只能做的,也只有……比比我们和富坚谁的命更长。



钢之炼金术师

《钢之炼金术师》中的多场战斗也与智慧有关。固然这部作品里有的是火焰炼金术师Cos火焰喷射器把敌人烧成巴西烤肉的情景，亦或者豪腕炼金术师阿姆斯特朗用他那肥美多汁……不，钢浇铁铸一般的肌肉制裁对手的艺术镜头，但在读者心目中占据一席之地的，却必然有那些散兵游勇通过相互配合及充分利用地理优势而打赢的胜仗。

例如前阵子的连载中刚刚出现过的一场好戏：罗伊大佐及其部下把城镇当成了游乐场，依赖着小巷纵横交错的特点，与中央军且战且逃地打游击，最后不单全身而退，还帮助总统夫人及善良市民认清了政府伪善的真面目，在给军方造成了手下留情的伤害时，展示了己方贵精不贵多的革命力量，基本上踩出每一步的同时，都已经考虑好了之后的N步，总体的节奏感与部署感实在令人拍案叫绝！

另一边，阿尔冯斯们与人造人塞利姆的战斗同样聪明且精彩。塞利姆是可以操纵影子的人造人，有光的地方就有影子，为了封锁他的战力，最好的办法就是先阻断光线，为此阿尔与父亲赫恩海姆默契配合，阿尔负责作饵吸引其注意力，赫恩海姆出其不意地从地面炼出一个巨大的土牢，将阿尔与塞利姆一起困住，由于阿尔是一具无需进食、休眠乃至呼吸的铠甲，因此他比塞利姆更能忍受这样的局面，大家比比谁更耗得住。谁知塞利姆不久就用敲击钢甲发送摩斯电码的方式召唤来了同伙金布利，从而逃出了土牢。再之后则是阿尔、海因凯尔、马尔高这些病号团结起来与金布利、塞利姆的战斗，那种你方唱罢我登场，每个人都有自己的位置与作用性的战斗场面实在让人大呼过瘾。



身为女性作者的荒川弘，从来也不花太多笔墨描述战斗，而向来是速战速决，知人善用，她笔下的人物并不无敌，而是有着许多人性的弱点及局限性，也正是因为这样，注意观察环境、设定战略、布置机关等，来扳倒比自己更强大的对手，就显得顺理成章，天衣无缝。

上述战斗均结合了一定的脑力比重，同时也不乏体术方面的较量，而漫画界还存在着一种完全全用脑筋来决一胜负的漫画，它们也在战斗，战得更加深入，更加系统，例如《一本笔记引发的血案》、《赌博默示录》、《诈欺猎人》、《诈欺游戏》、《超智游戏》等等，均是个中精品。它们立足当代社会，不走架空路线，却基本受到某种法则的制约——例如诈欺游戏的参与规则、黑色小本子的使用方法、各种真实存在的政策与金融法规等等，在精读研读过它们的前提下，一面钻其漏洞，一面揣测对手的心理活动，就成为了制胜的要诀。此类作品基本为字数繁多的青年漫画，信息量巨大，值得一看。

手法篇 千钧一发

英雄总是要压轴登场的，他们总是要慢条斯理，待到场子已经够热，观众急不可耐，同伴急等救驾时，方才身穿金甲圣衣，脚踏七色祥云而来，成为黑暗之中最耀眼的启明星，想想他们站在万千目光交错而成的追光灯下腿毛飘飘的造型……哦，真是酷毙了。哪怕那个英雄必须由你自己来扮演。这里说的并不是一种战斗的类型，而是一种较有代表性的"环节"，同时也是看漫画的时候最能感受到惊喜的地方。毕竟当医生沉痛宣布"你已经没救了回家吃点好的准备上路吧"之后，突然又给你追加一句"哦我看错化验单了"，是非常能让人振奋、欣喜和跌破一地眼镜的事情。

幽游白书

《幽游白书》是一部战斗设计多元化的作品，里面的战斗既有充满智慧的，也有纯粹暴力取胜的，既有迅疾绝伦的压倒性秒杀，也有冗长疲累的升级战。总归是荟萃了诸多选择。而在本文内，要提的便是它的"反败为胜"。这种情况多数是由首席美型智囊妖狐藏马所上演的。



藏马的人类模样斯文秀气，乃是我们童年时期最早建立的伪娘认识。通常此类型的角色不适合动作幅度太大的战斗，因此在《幽游白书》里，藏马的战斗都是巧妙居多。对决吕屠的时候，藏马忍耐着此人用指甲刀（注：指甲变成的刀，金刚狼那种）划伤他细嫩的脸皮，而悄悄在其体内种下了鲜花，最后花儿以他的身体为温床怒放；对决画魔的时候，藏马被对方以奇异墨水在身上画出结界，手脚一时都失去了活动的能力，然而最后关头，他却又以头发为武器对画魔施以重击；对付冻矢的时候就更加惊险了，因为从头到尾就是藏马被对方当靶子不断射冰弹的大逃杀过程而已，直至撑到最后，逼得冻矢采取近身战的那一刻，方才用身体里长出来的妖狐草将其刺穿；至于与鸦战斗时，藏马则干脆已经抱定了同归于尽的决心，让对方在疏忽大意的时候，用自己的生命作交换，召唤来吸血植物刺入他的心脏，倘若那时候不是妖狐的力量又回到了体内，藏马已经挂了……其他像是被里浦岛用烟雾变成小孩子却恰好返回前世的妖狐状态等等剧情，都让我们的心提到了嗓子眼后有惊无险地掉回胸腔，并感受到了一种反差式治愈，深刻感叹：……藏马的狗屎运（马屎运？）太强了！

看了《幽游白书》里的这些"千钧一发"，我们可以知道，想要实现逆反，运气固然关键，更重要的却还是自身的冷静与耐心，这样才能把握住微小的空隙。此外还必须有一定的必死觉悟，毕竟反败为胜这种事犹如在悬崖边缘跳舞，跳得稳妥，你就赢得满堂喝彩，一不小心，你就要上演浪花一朵朵了。



驱魔少年

《驱魔少年》里也曾有过这样身陷绝境，即将全灭之际，终于觅得法门逃出生天的描写。那就是大气绝伦的"方舟篇"尾声阶段。其时，方舟正因为千年伯爵的关系而仿佛制作经费太少的动画那样，一而再再而三地出现崩坏。为了阻止事态继续恶化，亚连被他的师父克劳斯元帅给传送到了一个谜样的房间，在那里，他看见了一台钢琴以及一个不知什么人的影子，影子告诉亚连，他拥有"奏者"的资格。阅读过了歌谱后，亚连的脑海里响起了一个人的歌声，双手不由自主地在琴键上跳动了起来。满怀着"愿望"弹琴，衷心祈盼朋友们都能平安的亚连，竟就这样让本已经支离破碎的方舟渐渐恢复了原貌，一场惊天大战终于迎来了完美结局。

大凡少年漫画中，总是不缺类似的几个"柳暗花明又一村"。《驱魔少年》中的这一段，惊心动魄之余却又含有极度的浪漫，且若对照圣经上的灭世传说来看的话，更能引发救赎之感，十分契合这部作品的总体氛围，甚至会让人觉得"不如就在这里完结算了"……因为不久之后，作者星野桂就因为身体抱恙的缘故连续停刊了相当长一段时间。

浪客剑心

"千钧一发"除了可以上演"反败为胜"之外，更是极尽英雄主义的一种渲染。好比《浪客剑心》的京都篇，在剑心、左之助与斋藤一这三大战力前往对付绷带男志志雄的时候，只留下阿熏、阿操、弥彦这些二三线的人物把守着作为临时总部的葵屋，然而在干掉了比较废柴的几个"十刃"成员之后，他们却突然遭遇了身材高如摩天大楼的"破军·不二"的攻击（这大概是整部《浪客剑心》里最神棍的一个人物了）。在弥彦选择相信剑心而不愿后退，不二的魔爪又残忍地压下之际，是宛如超人一样的剑心师父——比古清十郎及时赶到，轻易挡住了那样的攻击！有鉴于比古那时已经被许多人给忘在了脑后，因此那种完全不在意料中的感动简直让人想要飙泪。基本上，意外的程度越高，所带来的感动与满足也就越多，如果改天我查账户时发现本篇文章的稿费居然是我预期值的两倍，我肯定也会非常感动的呢（编：你做梦啦！）。

需要注意的是，虽然"千钧一发"被许多动漫作品百玩不腻，最高等级的"千钧一发"却永远是含有伏笔色彩的，因为如此一来，不仅可以将先前所有存在暗示的角色及线索自然而然地带出，也反映了作者的布局能力。至于为了让故事突破瓶颈而生硬插入一个全新人物的做法，虽然有时候也能带来一定惊喜，却更像是一种无计可施的安排了。



"千钧一发"除了被广泛运用于战斗系动漫之外，在许多体育题材的作品里也有涉及。因为"比赛"这件事，往往存在着时间与空间的客观制约，例如拳击台或天下第一武道会上，从选手倒地的那一刻开始的倒数，例如《灌篮高手》、《足球小将》、《光速蒙面侠21》等作品里面，比赛即将完结时候的终场倒数，都含有一种让肾上腺激素高度分泌、从而激发出更多潜力的紧迫感。倘若能在这样以秒为单位的时间段里实现扭亏为盈，那成就感必然是什么都比不上的！不管作品里的主角们，还是看着作品的我们，都会为这九局下半的逆反全垒打高呼一声：斯巴拉西！

手法篇 置诸死地而后生

战斗系的动漫往往是要以战斗的完结来作为完结的，可是如果当时被打败的是主角一方，那么不管怎么样作者都会让主角再度活起来，哪怕变成了僵尸也要活起来，直至取得胜利之后才给予他休息的机会（鬼！恶魔！）。而离谱的是，大部分的角色在打鬼门关回来一趟后都会突然具有更加强大的力量，让人不能不怀疑他们是不是跟死神进行了某种不可告人的交易。简而言之，此类型的角色全部都是SM爱好者，他们通过疼痛和死亡来激发更大的战意。对付他们最好的办法就是打到彻底没气为止。

圣斗士星矢

"置诸死地而后生"是一种非常书面语的说法，口语化大概应念成"命太硬了死都死不掉"，对于这种类型的角色，我们形象地称之为"小强"。从《圣斗士星矢》的五位主角被大家亲昵地称为"青铜五小强"这点上，我们可以知道他们的生命力已经顽强到了怎样讨嫌的地步。

基本上，《圣斗士》里的人物天赋都比较差，以至于敌人都要对他们施以"玉不琢不成





器”“不打不成才”的家庭暴力，方能促进成长。也因此，《圣斗士》里重复性最高的画面就是主角们被打得像猪头一样躺在地上，然后脑海里浮现出了女神、姐姐、哥哥、妈妈、爸爸、爷爷、奶奶……等亲友团成员，从而激发起他们的斗志，奇迹一般领悟了第六七八九十感。

最令人发指的还不是这个，而是打败了敌人时，五小强一般会得了便宜卖乖地说出一句“见过一次的招数对圣斗士是没用的”来贬低对手，从而暗示“你不算圣斗士，我才算”。这么说来圣斗士们的绝招还真廉价啊，都跟一次性马桶垫似的……

《圣斗士》中将“置诸死地而后生”演绎得最为彻底的，莫过于凤凰座一辉和天龙座紫龙了。前者人称“不死鸟”，他的圣衣和肉体不管粉碎几次都可以神秘地复原，而后者为求取胜一天到晚又是挖眼睛又是脱圣衣。这些都是疯狂的，而这些也都引发了更上一层楼的武力膨胀，面对这种毫无参考价值的剧情，不知道其余漫画的主角们会不会觉得很不平衡……

Bleach

昔日赢得第50届小学馆漫画赏少年部大奖的《Bleach》如今已经堕落成了一部画风无比帅，剧情无比囧的作品。久保带人小日子过得富足了之后便不再在剧情上多花心思，逼得热爱这部作品的读者只好真的把《Bleach》给拆成《BL-each》，然后通过男男配对来重新建立对它的信心。

想当初，黑崎一护从一个初出茅庐的菜鸟死神成长为震撼尸魂界的“旅祸”乃至得到普遍认可的“代理死神”时，升级的方式均是“修炼”，虽然他的效率比起那些需要在真央灵术院学习上很久的死神们，实在是事半功倍得有点离谱，但我们可以把这解释为主角的特殊待遇。

等到进入了“虚圈”一线后呢？尸魂界篇那可看性每况愈上的佳话不知道被拿去填了哪条臭水沟。这半年以来，《Bleach》的剧情全部围绕着一护跟“十刃”之一的乌拉奇奥拉之间的战斗。由于小乌同学的实力在“十刃”中排行第四，所以一护刚开始并不是对手，于是他让自己局部虚化，变成破面死神，重创小乌，于是小乌也进入解放状态，击碎了一护的破面还在他的胸口开出一个大洞，再然后一护就变成了长着牛角和尾巴，拥有一头飘柔秀发却没有理智的“完全虚化”状态，于是小乌同学……终于挂了。

基本上，久保带人对“置诸死地而后生”的热衷与运用已经到了走火入魔的地步，《Bleach》里的交战双方酷似心理状态不良的赌棍，开始的时候，每一把下注总是有所保留，一次又一次输钱时才开始红了眼，在终于彻底豁出去之后，终于赢到了一把大的。一护与小乌是在后台约好了“这周你让我打，下周我让你打”吗？这里面真的没有什么暗箱操作的内幕吗？带着这些疑问，我们看见久保带人奸笑着把版税数了一遍又一遍……



封神演义

既然被很多人称为“十年前的银魂”，那么《封神演义》的特质自然是无厘头加一定量的热血传奇。《封神》里面有许多起死回生的案例，例如太公望与最恶搞的对手赵公明一役就险些没命，当他疑似死亡时，蓝天上突然间出现了影片完结时候通常会有的那种字幕，包括了主创人员的名单，最后还用激动人心的预告说《封神》这个故事已经OVER了，从下一话开始请支持由赵公明担任原案的《名字忘了》。当然这只是藤崎龙众多经典恶搞中的一个，不久之后，太公望就在长大了的四不像帮助下恢复了体力，正式将赵公明封神，并且封得无比华丽。

与胡喜媚的蓬莱岛之战也不能不提。当时胡喜媚被太公望用“乖乖听我的，不然我杀了这个人质”(注：该人质为四不像，喜媚对他有好感）的理由威胁，让全场观众惊呼“拿自己人来威胁敌人？这人简直是Jump史上最卑劣的男主角”。谁也想不到的是，胡喜媚在被太公望打了一下后竟会现出了她雉鸡精的原形，而雉鸡精是可以在时间里飞行的鸟儿（火鸟？），沾上了她的羽毛后，太公望的身上发生了退化现象，灵魂竟然离体而去！也因此，才有了之后他与王天君的合二为一。从而使得之前的死亡变成了一种“塞翁失马焉知非福”。事实上许多漫画家也非常喜欢使用这种“死死更健康”的作弊设定。

太公望与女娲的战斗，则是“置诸死地而后生”理论最极致的体现了，因为太公望最后的秘密终于也抖出来了——他是最初的人类·伏羲，也是外星人女娲的同族。再之后，封神台解放，生死界限彻底模糊，无数个之前战死的仙道都回来了，他们将力量集中在太公望的身上，最终KO了女娲。



“起死回生”型的战斗从来都很有励志性，因为你在观赏的时候必须抱定一种“阳光总在风云后”“黎明之前的黑暗”“冬天已经到了，春天还会远吗”之类酷似打麻醉药的信念，好支撑着自己的继续阅读，又因为所有的看点基本都汇聚在“起死回生”发生的那一瞬间，你越投入，越会感觉到那种扬眉吐气的舒畅感，将前面所有正面人物的憋屈，反面人物的狰狞全都扭转乾坤成“哇哈哈哈你们也有今天！再拽呀，再拽呀”的小人得志，因此阅读此类作品，心态须得放平，须知作者玩的便是反衬，撑下去，才能迎来农奴翻身做主人的新时代。

后记

这是个战火纷飞的世界，你每天都要踏涉不同的战场。你希望取得每场战役的胜利，但现实往往不如你所愿。你可能必须接受心上人有了心上人而你能做的只有高唱“我送你离开，千里之外”，你或许踢球输到一塌糊涂还必须忍耐“他们可以提早回家了”这样的嘲讽，你可能会突然被上司深情拍肩说“其实，你是一个好员工……”，可能会在脱掉最后一只袜子后才能走出赌场。

于是你回想起了曾经看过的无数动漫，里面的战争无数胜利亦无数，然而胜利并非理所当然，生的绝望与死的代价你也见证了太多太多。你知道那些以拯救地球为己任的修烈并非没有现实意义，因为你可以因此得到勇气，知道不放弃比什么都来得重要。于是你擦擦眼角，拍拍尘埃，说着解恨的“你们是不会有好结果的”或超脱的“此处不留爷自有留爷处”，再次走向下一个战场。不逃避，就是你最初的胜利。

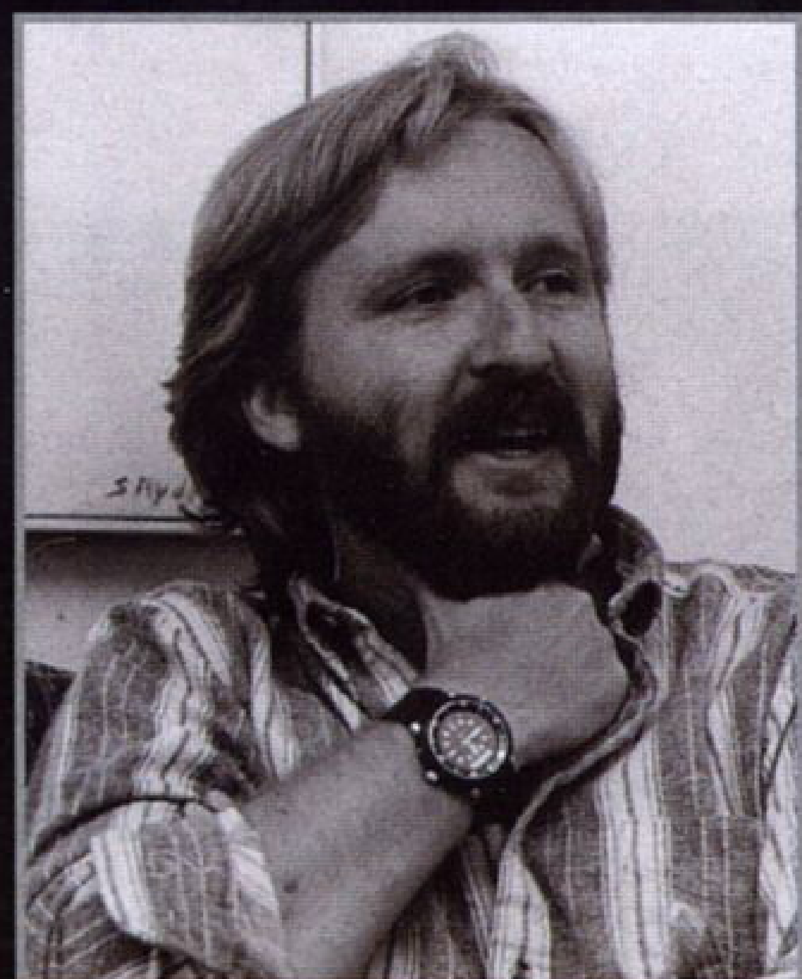
勇敢的战士啊，快去创造奇迹。

文 十大恶劣天气 编 胜负师 美编 木仙

“天网”恢恢，魔鬼终结
——终结者机器人的戏里戏外

“终结者”形象的诞生

和所有的成功者必须由一开始从基础做起、从小事做起的经



历一样，科幻动作电影的教父级人物——詹姆斯·卡梅隆的辉煌同样是靠一点一滴累计而成的：他在罗杰·科曼工作室(Roger Corman Studios)当过模型制作师，为电影《世纪争霸战》(Battle Beyond the Stars)做过布景师，为启发小岛秀夫制作《潜龙谍影》的电影《纽约大逃亡》做过特效。1979年，时年25岁的卡梅隆受雇加入《食人鲨2：繁殖》(Piranha II: The Spawning)的剧组担任特效师，在开拍前导演由于片酬问题离开，结果卡梅隆被紧急任命为导演，欣喜若狂的卡梅隆将这一机会视为事业的转折点。但当他赶到位于牙买加的片场之后，却发现这个由意大利人组成的剧组没有一个会说英语，拍摄过程中的沟通困难、剧组人员的无端刁难、捉襟见肘的拍摄预算和极端恶劣的热带自然条件让卡梅隆数次萌生退意，最终影片坚持拍摄完毕。但由于意大利制片人的粗暴干预和剧组对其工作的极力贬低，电影的后期制作居然拒绝身为导演的卡梅隆的参与，并以种种理由扣发所应支付的片酬。贫病交加的卡梅隆在罗马度过了人生中最为黑暗的时期，他发誓再也不导演不属于自己的电影。

在一个夜晚，他梦见了自己遭遇到了来自未来的人形机器人的追杀。醒来之后，他立刻以这个梦中的灵感着手创作剧本。



■制片人安妮和卡梅隆

随后，卡梅隆抱着厚厚的剧本手稿开始联系制片公司，尽管不少制片人对这个故事表示了极大的兴趣，但他们都不愿意让卡梅隆这个初出茅庐，并且是以技术出身的毛头小伙来导演。最后，卡梅隆以

一美元的象征性价格将剧本卖给了制片人盖尔·安妮·赫德(Gale Anne Hurd)所在的赫姆达尔影业公司(Hemdale Film)，条件是由卡梅隆本人导演这部影片。

最初卡梅隆所构想的终结者机器人应该具备的是"一丢进人堆就找不到"的气质，因为这种从未来派到现在用于终结关键人物以改变历史的机器，不应该在还没有接近目标之前就引起任何人的注意，他应该能够混入人群，来去无踪。兰斯·亨利克森(Lance Henriksen)这位曾经在卡梅隆的导演处女作《食人鲨2》扮演主角的演员被选定为终结者的扮演者。而后来这个系列的标志——阿诺德·施瓦辛格在与卡梅隆的第一次接洽之后，卡梅隆认为未来州长大人最适合的角色应该是康纳的生父凯恩·里斯。随后在定妆试镜过程中，这位来自奥地利的健美先生的表情就如同他浑身的壮硕肌肉一样僵硬无比，活像一台机器人。卡梅隆再度调换主演，由迈克尔·拜恩(Michael Biehn)出演凯恩·里斯，原来准备出演终结者的亨利克森改为扮演洛杉矶警署侦探海尔·伍科维奇(Hal Vukovich)，而终结者，则是由后来系列形象的标志——施瓦辛格担纲。这一决定，不仅仅创造了施瓦辛格演艺生涯的黄金时期，也创造出了《终结者》系列的图腾。身穿皮衣、头戴墨镜、手持大号霰弹枪，骑着哈雷摩托，面无表情地扫射，以及那句冷酷的"I'll be back"，都让终结者成为了一个不朽的银幕形象。





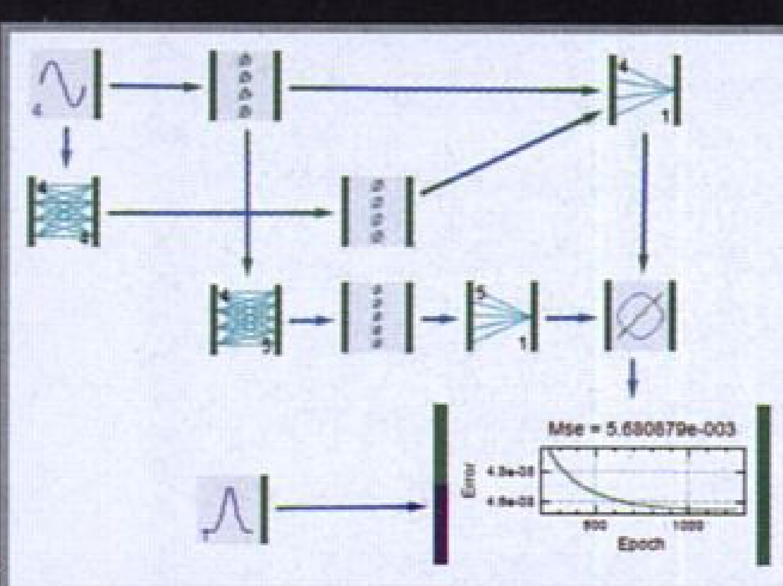
终结者的设定颠覆了以往的机器人形象：它有着真实生理肌肉、血液等人类特性，而体内却是机器骨架的机器战士，这也是导演对以往科幻电影中机器人形象的最大突破——这是一台同时有着血肉外壳和金属骨骼，令人望而生畏的杀人机器，在它的背后，则是就算放在现在，都足以让每一个人深省的命题——机器是人类所能制造出来的最伟大的工具，尽管它没有灵魂，但依然让我们在潜意识中对引擎的轰鸣、剧烈的金属撞击声和浓烟滚滚的景象产生恐惧。在后工业文明时代，新兴的电脑科技必然会在人类对生产力的无止境追逐之下与机器相结合，当电脑科技赋予机器的躯壳以灵魂之后，人类究竟应该如何面对？

系列电影所涉及的时空旅行、时空悖论、人与机器的关系、人工智能的伦理属性等等话题，是科幻电影永恒的主题，由于篇幅的关系，本文不可能对其一一涉及。终结试图灭绝全人类的"天网"，人类离不开机器的帮助，人类依然要依靠终结者来"终结"天网的残暴统治。即便在五月上映的描述人类反抗军与"天网"机器人军团大决战的电影第四集《终结者 救世主》中，其主标题依然是"终结者"，这台人面"数"心的机器，是系列电影和周边游戏中绝对的主角。

终结者技术说明篇

中央处理器

终结者使用的CPU，由常温超导人工神经网络(room-temperature superconducting artificial neural network)构成，这使得它完全脱离了当代计算机的二进制工作方式，除了超级计算机的速度以外，它还能像人一样思考和分析问题，为了实现任务而选择最优化的方式。学习的能力，更是人工智能的又一飞跃。在《终结者2》中提到终结者"与人类接触得越多，就会学得越多。"在T2的导演剪辑版中，T-800告之康纳母子，"天网"在制造自己的时候，就设定在任务状态下会默认记忆模块为"只读"，必须以手动方式打开。在莎拉为其打开学习功能之后，终结者开始学习如何微笑，如何领悟人类的爱，甚至学会了"Hasta la vista"这样的调皮话。在最为煽情的片尾中，行将降入熔炉中毁灭自己的终结者对痛苦不已的康纳说："我知道你为何要哭，但我无法这样做。"说明终结者的CPU已经具备了领悟和模拟人类最为复杂的心理活动——情感的能力。甚至一向对机器没有好感的莎拉都这样评价终结者——"他已经领悟了人类生命的价值所在"，从侧面也说明了其CPU的强悍性能。



战术用途

在目前公映的三部电影中出现的终结者，特指由阿诺州长大人扮演的三台机器人，与基本型号的最大不同，在于它们除了恐怖的金属骨骼以外，还具有拟人的外表和功能：在语言能力方面，他可以像人一样交谈，记录他人的声纹用于伪装别人的声音，读懂文字，乃至识别潦草的手写体。在生理特征方面，它会呼吸，会出汗，有体温，甚至在受伤后会出血。终结者体内的核能可以支持其连续工作一百二十年，人类社会在不断的变化之中，对于需要执行长期任务的终结者而言，为了适应这种变化，它们还必须具备学习的能力。

在《终结者2》中前来保护幼年康纳的T-800机器人，和在未来的相同型号的"兄弟们"最大的区别，正是在于这一副"皮囊"，这是因为终结者是从未来派遣到现在，用于扼杀未来人类反抗军的萌芽的杀手，它们必须有拟人的外表，才能渗透进人类社会，它们是间谍，是杀手，在向目标亮出武器之前，不能提前暴露自己的身份。而在正面战场上充当士兵的T系列则无需考虑模拟人的语言和思维方式，只需要让杀人机器高速运转就算是不辱使命了。即便是在未来，"天网"也需要利用人类对感官的过度依赖，将T系列机器人包装为更像人的终结者以骗过我们的眼睛和耳朵，将其派往人类抵抗军据点中执行各种破坏任务。而反抗军则将捕获的终结者"刷机"后，充当反抗"天网"的中坚力量。



有机体表面覆盖物



终结者金属骨骼外的覆盖物无论在手感还是视觉效果上都与人的肌体毫无差异，除了前文提及的出汗、呼吸时的起伏以外，里斯甚至在T1中提到它们还能模拟人类的体臭。电影版和相关游戏中都没有交代有机覆盖物是如何避免腐烂的，无法判定终结者是否具有与人类类似的新陈代谢系统来维持有机部分的存活。

2007年的FOX电视台的《终结者：莎拉·康纳外传》（以下简称《莎拉传》）中提到有机体依靠基于纳米技术的氧气运送颗粒，来代替红血球的作用。当有机覆盖物受到创伤后，终结者也具备类似人体的自愈机制，但伤口的愈合速度要快上许多。不过，如果受到剧烈伤害，导致有机覆盖物大面积的脱落，那么伤口部位也会出现类似人的坏死和腐烂，不过不可能出现感染，更不会危及终结者的"生命"。

虽然有机覆盖物无法提高终结者的战斗力，但它却是用于骗过人类感官，使得敌人对自己放松警觉的最有力武器，因此终结者非常注意保护包裹自己钢铁骨骼的这副"血肉之躯"，在有机覆盖物被破坏后，会有类似疼痛的感觉来提示主人。在《萨拉传》第一季中，被玩家戏称为"三八机器人"的T-888在上世纪90年代被炸成了一幅骨架，在追随萨拉母子到达2007年之后，它找到了一名遗传学家，并利用自己的未来知识和这位被挟持的人质的"帮助"，制作了一个血池，T-888将自己浸泡其中后很快就在骨骼上长出了肌肉，但并没有人类的表皮，看上去像一个重度烧伤病人，并且没有眼球。T-888杀死了遗传学家，窃取了他的眼球，并找到一名好莱坞的三流演员，以其形象将自己"整容"，最终化身为了剧集中人气度最高的终结者——克洛玛蒂大叔。通过这个情节，我们可以推测终结者的有机覆盖物具备接受人体器官的移植，并且不会出现排斥反应的能力。

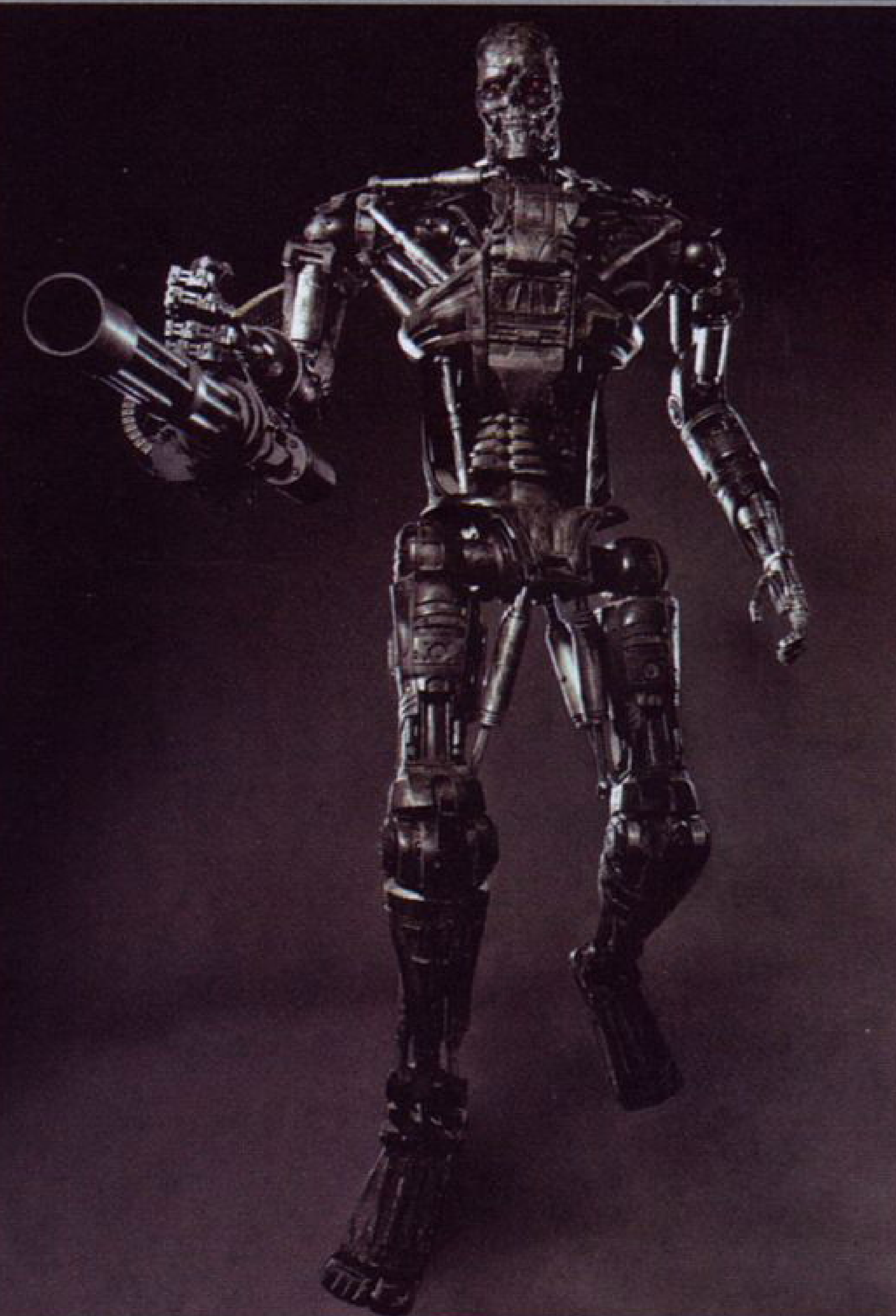
型号命名方式

在T1和T2中，对终结者型号的命名显得比较混乱：片尾字幕中都将施瓦辛格扮演的机器人命名为"终结者"这个专有名词，但在T1中凯尔·里斯就已经将当时还在扮演大反派的"阿诺"终结者称呼为"西伯丁系统101型"（Cyberdyne Systems Model 101），在T3中，已经老态龙钟的终结者将自己缩略称呼为T-101。

T2导演剪辑版将阿诺版的终结者归类到T-800系列，后来的T3则将"沧桑版"版阿诺机器人定义为T-850系列101型。在之前的T2导演评论音轨中，卡梅隆指出101型号"长得像施瓦辛格"，而102型号则"长得像其他人"，这更是直接验证了终结者的命名规则：T-XXX指内部骨骼的型号，而Model-XXX则是指有机覆盖物的容姿。



终结者主要型号介绍



T-600系列

登场电影： T1、T4

登场游戏：《终结者 未来震荡》（The Terminator：Future Shock）

《终结者 命运黎明》（Dawn of Fate）

T-600是"天网"用于在敌后打击人类反抗军的一种渗透机器人，最初型号使用橡胶材质的表皮包裹钛合金骨骼。反抗军战士用肉眼就可以区分出这种拟态机器人的真实面目，使用硅胶作为覆盖物的T-700效果依然不理想，随后，"天网"在其基础上开发出了T-800。

T-600标准型身高为8英尺，在右手上安装有一门火神机枪，由于内部元件的集成化还没有达到后续型号的水平，它的身高和体重无法缩减，即便不观察它毫无光泽、形似蜡像的皮肤，这个大块头再低调也很容易引起到人类的注意力，再加上身上没有人的气味，狗狗也可以轻易将其辨认出来。因此T-600的标准战术是接近人类基地到达火神机枪的射程范围以内（因为人眼无法区分远处同类的身材），然后胡乱扫射，这也使得它最多只能执行一些骚扰破坏任务，而无法完成暗杀、侦查等需要和人类零距离接触的任务类型。

T-600拥有三种模式：遥控，由"天网"主机控制，像玩RTS游戏一样控制它们的行动；自动，由机体自己选择目标进行猎杀；自主控制，下达任务目标后，由内部CPU分析、决策，并指挥机器完成目标。

T-800系列

登场电影： T1、T2、T3、T4

登场游戏：《终结者 命运黎明》、《终结者 救赎》、《终结者3 战争机器》

T-800系列机器人是《终结者》题材中绝对的明星，它是第一种基于有机覆盖物的渗透机器人，在诞生之日起，"天网"就停止了T-600的建造工作，将其作为战斗机器人和渗透机器人的首选。与老旧的T-600系列相比，T-800使用了划时代的神经元CPU，具备学习的能力。其内部数据库中有人类自从第一次世界大战以来所有武器的资料，因为在时空传送过程中终结者无法携带未来武器回到过去，它只有在到达任务时间点之后重新收集现有的武器使用。内存模块中还有对人体解剖学和生理学的详尽资料，终结者会将这些知识运用在刺杀行动中，这使它们成为了最

有效率的杀手。

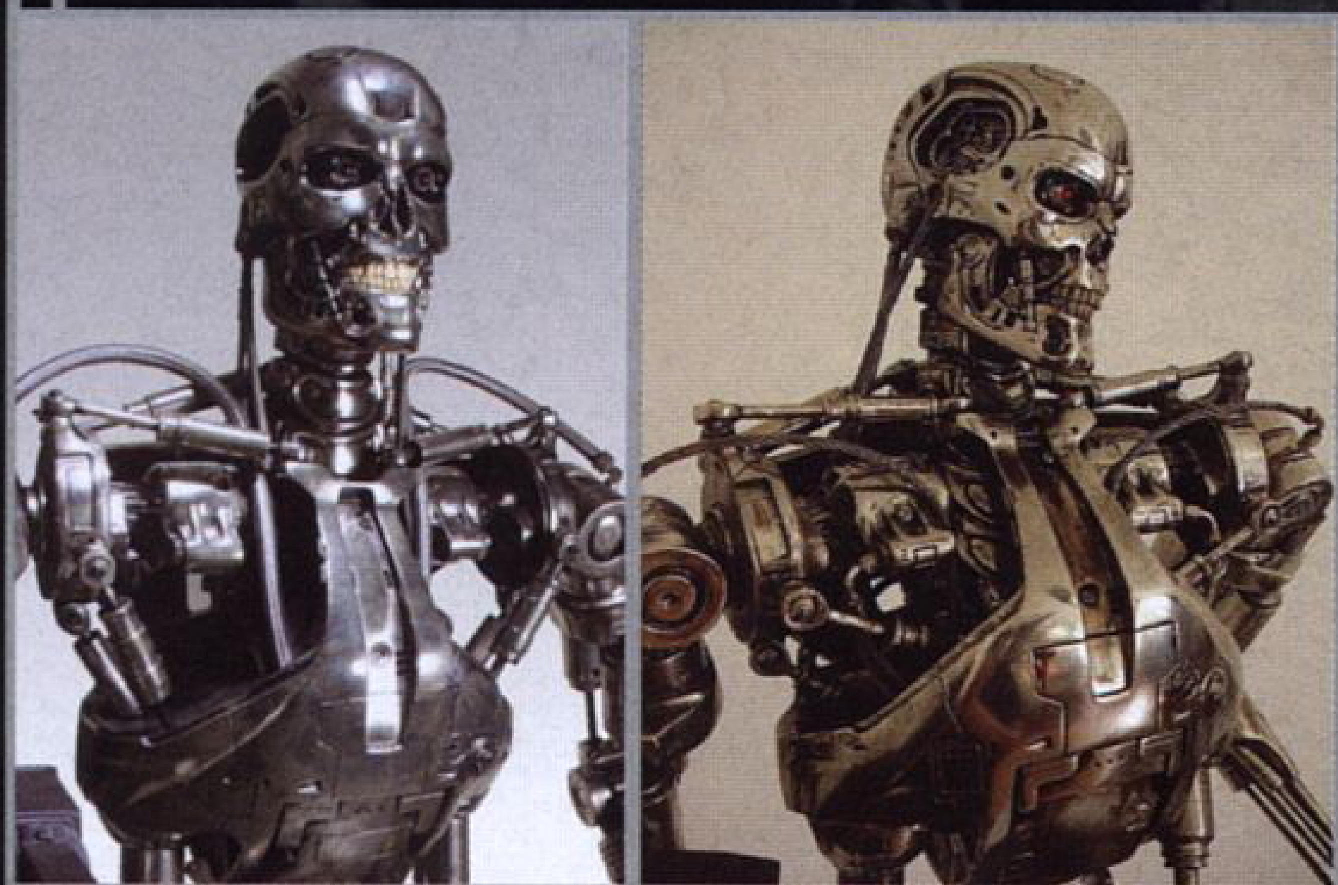
以"精密的机械杀手"作为设计思想打造出的T-800，在目标识别和长时间行动能力两大方面有极大的加强：T-800的除了以两个位于人类眼球部位的光学传感器以外，还有红外、微光、光学变焦（最大为15倍）和动作感应等一系列的视觉增强功能。它的双眼可以同时追踪两个向不同方向移动的目标，并且可以转入类似苍蝇复眼的视觉模式来拥有更广的视野。T-800的面部识别能力，可以让再精心化装后的猎物都难以逃脱它的法眼。

T-800的超合金骨骼和改善后的动力结构，使得他们比T-600更加灵活，最高可以让其实现时速超过五十公里的奔跑速度。每个关节部位都有专用伺服系统，保证能够协调身体各部位的动作。其动力是位于心脏部位的紧凑型核电池，足以提供给T-800一百二十年的使用时间。在能量不足的情况下（一般原因为电池在战斗中遭到破坏），T-800还能将自己转入节电模式，只保留红外这一种对外界的观察方式，并且动力供应降低为原有的40%水平。

尽管T-800的外表使用了有机覆盖物，但它没有神经网络，无法感应到真实的疼痛。尽管如此，在表皮和骨骼的各个模块之中还是安装有冲击感应器，使得终结者可以察觉到身体上所受到的伤害。它的有机外壳能够像人体皮肤一样自愈，一般性的内部损坏也可以被它们自我修复。

在线路受损之后，T-800可以将断线后的机械部分通过临时设定好的线路与备用电源相连接，它还有一套备用液压系统，可以在主动力系统无法正常工作后，以比较"原始"的方式驱动这台杀人机器继续战斗。

学习机能是T-800的最大优势，同时对于"天网"来说，也是其最大的"缺陷"所在：如果将T-800的记忆模块设定为"读写"，那么它们就会在战斗中思考，最终会面临究竟是为了"天网"灭亡人类的这场残酷战争卖命，还是帮助反抗军推翻机器统治这个关键性的选择。T-800拥有自我意识只是迟早的问题，在"天网"察觉到自己产品的"缺陷"之后，命令其他终结者去"终结"这些思考得过多的机种。这些在"天网"看来离经叛道的T-800一部分被人类所收留，另外人类还捕获了一些T-800，为其重新编写程序，变成了终结"天网"的力量增幅器。



在《终结者 集卡游戏》（The Terminator Collectible Card Game）中，对T-800系列机型进行了再度拓展：

T-803 轻型潜入机器人
T-804 战术渗透机器人
T-806 侦查渗透机器人
T-810 高级潜入机器人
T-831 履带式重装主战机器人
T-835 机动攻击平台
T-882 战场控制机器人

在系列正传作品中，T-850是T-800的强化机型，其战术目的是为了反制人类使用的等离子武器对终结者的强大杀伤力，最显著的增强在于包裹骨骼的钛合金防护层对防御力的增强。在紧急情况下，可以让内部元件接近过载状态，以实现类似肾上腺激素对于人体机能的增效作用，短时间内提升其战斗能力。在T3电影中激活这一状态的T-850甚至可以与更为高端的T-X系列相抗衡，但极限模式会影响机器人的寿命，或者说，一旦启动极限模式的终结者，就等于是进入了自杀攻击状态。

T-850使用两块氢电池代替了T-800的铱电池，使用寿命更长，与人体的肾脏类似的是，即便取下了一块电池，T-850依然可以正常工作。T-850可以将两块电池对体内的蓄能器进行"快充"，然后同时取出电池，在无电池状态下维持工作。氢电池比铱电池相比要更加不稳定，T-850自己也可以造成这种不稳定，然后将一块电池取出后充当微型氢弹使用，这在T3中T-850与T-X的决战中得到了运用。



时空传送过程中的一些微小失误，都有可能导致终结者被传送到了距离任务时间点很远的位置，因此"天网"为T-850设计了休眠模式，使得它们可以找到藏身之地后将自己转入待机状态，对能量的消耗降到最低，待到任务时间点来临之后再将系统重启（T-800在关机之后只能通过"天网"或者人类以手动方式重启）。

继承了T-800从过去带回的数据库，再加上"天网"对其社会行为能力的加强，使得T-850在拟态方面又加强了一大步：T-850可以模拟超过一千种的人类表情组合；他能够识别"审判日"（"天网"发动针对全人类的核战争）之前存在的所有地球生物，并可以模仿它们的叫声；可以驾驶人类生产设计过的全部交通工具；能够对二十世纪末、二十一世纪初的流行文化有充分的了解。它甚至可以与人类生活在一起很长时间而不被察觉。尤其值得一提的是，T-850是惟一一台完成使命（杀死过约翰·康纳）的终结者。在《莎拉传》中出现的T-850和T-888型机器人的显示界面，直接来自于《终结者3 救赎》这部游戏中的HUD界面。

T-1000

在T2中出现过的液态机器人，堪称是科幻片中最有想像力的机器人形象。与"天网"开发过的杀人机器的最大不同在于，T-1000使用了液态金属记忆材料，这使得它可以将自己伪装成任何人和物，惟一的限制就是拟态的对象不能超过或者小于自己的体积太多（在《萨拉传》中登场的T-1001——被玩家称为"马桶女"的凯瑟琳·威瓦，则可以将自己变成小便池一类的物体，已经没有了这方面的限制）。此外它不能将自己变成过于复杂的机器。但T-1000能够复制任何人的容貌、声音的特性，已经足以使其成为终结者阵营中有史以来最危险的杀手。

构成它的材料——液态记忆金属，可以让T-1000以不定型、不定积的方式工作，它可以在不改变自身形态的情况下轻松穿越栅栏，可以变身为墙壁、地板的一部分，其渗透能力真正配得上"无孔不入"一词的定义。液态金属能够在身体受到损伤后瞬间就恢复到之前的样子，莎拉、T-800在精神病院中与T-1000的交手中，T-800使用温切斯特1901大口径霰弹枪将其头部轰成了两半，但仅仅只是为自己启动电梯争取了大约五秒钟的时间，随后T-1000就恢复原貌，就连警服上的单孔也一并消失了。T-1000除了使用收集到的人类武器以外，它还可以将自己的手臂出人意料的变成利剑、长矛一类的冷兵器，这更是突出了这个杀手的诡异与冷血。T-1000可以在摄氏零下200度到摄氏4000度的温度下生存，在T2中被液氮冻住以后的T-1000变得非常脆弱，轻轻一击之后就像普通金属那样化为碎片，但当温度回升以后，碎块迅速液化，并聚集到一起再次让这个恶魔以完好的形态复活，一直到最后炼钢厂的高炉才彻底将其解决，可谓是打不死、摧不烂的"小强"。液态金属的概念，在后来的影视和游戏中运用得极为广泛，如SEGA旗下的招牌作品《索尼克 英雄》（Sonic Heroes）中的角色Neo Metal Sonic。

T-1000是战斗能力远超T-800系列的新型机器人，但它最厉害的武器不是自身的强大性能，而是狡猾的头脑。在T2中，他首



先杀死了一个警察，对其进行了拟态，然后通过警方数据库找到了康纳养父母的住址。接着以警员身分骗取二人的信任，试图获得康纳的行踪，再杀死两个人，对养母进行拟态后，用伪装后的声音骗取康纳回家，然后守株待兔。T-1000的液态金属所演绎的人类表情更为逼真，他可以像真人一样进行自由的社交活动，会开玩笑，会发怒，会在言语中奚落别人。无论是动作还是语调，都与常人无异，甚至比人类更加"人类"，只是在外表下的，是一颗恶魔的心。

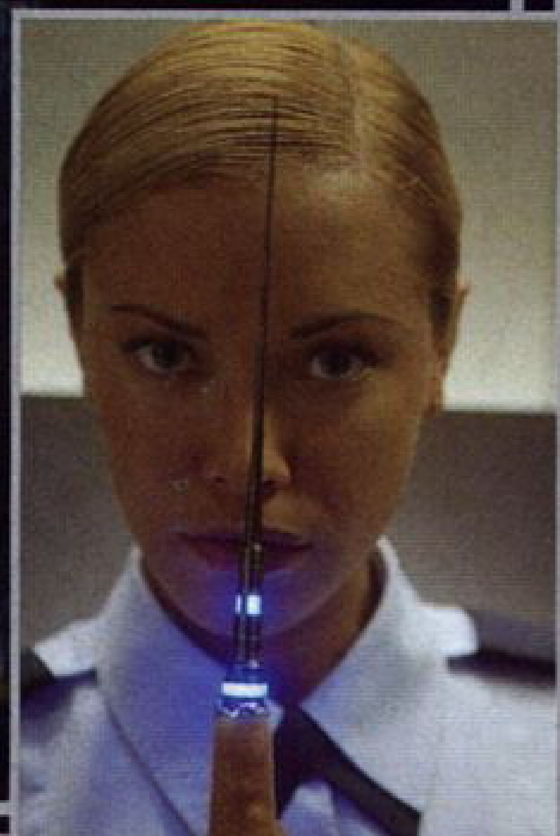




T-X

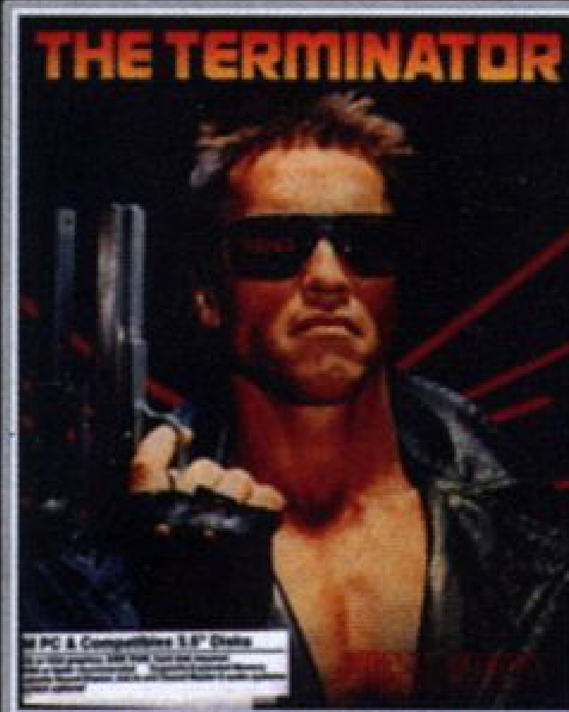
登场电影：T3
登场游戏：《终结者 救赎》
《终结者3 战争机器》

美女外观的这种终结者是T-800金属骨骼和T-1000液态金属外表的结合体，很奇怪的"超合金骨骼+液体金属拟真皮肤"构成方式。T-X的皮肤并不是真正的有机物活体组织，而是和T-1000一样由特殊液体金属组成。T-X的骨架坚固无比，而且具备超精细的局部变形能力(机械式变形，非融化式变形)。右手装备有一支强大的合成武器，主武器为粒子冲击炮，副武器则有火枪等武器。手臂变形成枪的时间大概为1.5秒，粒子冲击炮蓄力时间为3秒，火枪无须蓄力，而左手则装备电锯等工具。



终结者题材游戏全纪录

《终结者》(DOS)



1990年由Nethesda Softworks开发的《终结者》，是第一款取得官方授权的游戏作品，只有DOS版本(硬件需求为286和386兼容机)。玩家扮演凯尔·里斯从21世纪回到20世纪80年代，保护未来人类领袖的母亲萨拉·康纳。游戏方式为FPS，值得一提的是游戏的舞台选取了真实的洛杉矶市区地图，大体上是由贝福立大道、中央大街、莫赫兰大道、国家大道组成的矩形区域，还包含有不少真实的洛杉矶地标性建筑，如道奇运动场、格里菲斯公园和银湖水库。

《终结者》(NES)

1992年由Radical Entertainment为NES平台开发的卷轴式"跳+射击"玩法的动作游戏，是第一款出现在家用游戏机平台上的《终结者》题材作品，在欧美和日本市场轰动一时。但国内观众都是先接触到T2，然后回过头来接触T1，因此这部讲述一代剧情的电影并没有吸引今天一些年长玩家当时的注意力。

《终结者》(世嘉平台)

Probe Software于1992年为当时世嘉所有游戏机平台开发的动作射击作品，由Virgin Software发行。考虑到电影第一集中只有一台终结者充当凯尔·里斯的对手，这款游戏索性采用了架空方式：除了保留基本的人物关系以外，其余一切从头开始。游戏的第一关，玩家操作里斯使用机枪、手雷、定时炸弹等武器在未来同各种战争机器交手。第二关中里斯被传送到了"审判日"发生前的洛杉矶，他的武器只剩下了一支霰弹枪，敌人也变成了各路暴徒和抓捕自己的警察。在游戏的最后一关，里斯潜入了"天网"的开发者——西伯丁公司的地下室中，并在这里遭遇到了终结者。

游戏最后发售的SEGA CD版中对关卡进行了重新制作，并根据CD存储介质的大容量特点，为其加入了更多的音乐，还有不少电影片段的收录。游戏的主标题画面显示的游戏名称是"Hemdale's Terminator"，其前缀是当年肯为卡梅隆投资，并且允许他导演这部作品的独立制片公司赫姆达尔的名字，在游戏发售的时候，Hemdale已经倒闭，Orion Picture获得了终结者的版权，因此制作组后来还因此引来了官司。

《终结者2029》(DOS)



Bethesda Softworks于1992年制作的FPS游戏，时间从他们上一个作品中的当代洛杉矶跳跃到了2029年。玩家扮演约翰·康纳手下最为精锐的"特别行动组"士兵，展开对"天网"的总攻。尽管游戏以FPS方式进行，但受当时3D引擎的制约，玩家只能朝四个方向移动，并且视角也仅仅只能进行90度的调整。随后制作组发布了使用DVD作为媒体的完全版，其中的任务增加到了34个，并且收录了高达330MB的语音文件，让大多数当年拿3.5寸软磁盘拷贝游戏的玩家望洋兴叹。

《机械战警大战终结者》(GB、Sega Game Gear、MS、SNES)

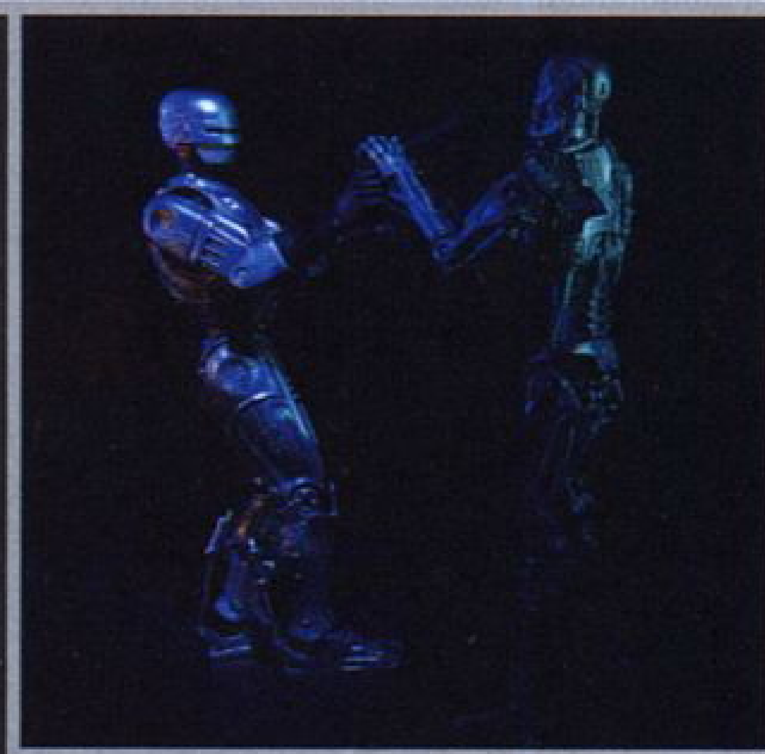


1993年受当时流行的超能英雄大乱斗题材漫画的影响，Virgin Games将机械战警和终结者这两个炙手可热的机械英雄放到一起，进行了一场大乱斗表演。

节节败退的反抗军领袖约翰·康纳意识到即将输掉这场战争，他不再派出终结者去拯救自己，而是希望回到过去寻找并扼杀"天网"的雏形。根据他的调查，建造"天网"的技术，最早是西伯丁集团在制造机械战警的过程中使用的，机械战警后来的实战数据，又反过来帮助了构建"天网"。康纳决定派遣反抗军士兵弗洛(Flo)回到20世纪90年代干掉机械战警。在《机械战警》的世界观中，这位铁甲威龙是奥姆尼集团(Omni Consumer Products)制造的，与西伯丁没有任何关系(西伯丁公司在《终结者》世界观以外的惟一"产品"是《异形2》中的生化人贝肖普，两部电影的导演同为詹姆斯·卡梅隆)，另外机械战警本身也不是基于AI控制的，它的大脑来自于被阴谋家害死的警察埃里克斯·墨菲。当然，对于这种大乱斗题材游戏来说，我们也用不着这么较真。

在游戏的第一关，玩家控制机械战警在底特律街头同恶人团伙交火，使用他标志性的Auto-9自动手枪。不久之后，他就遇到了前来毁灭自己的弗洛，得知自己身上承载着人类未来的机械战警，决定和弗洛一道应对"天网"派遣来的终结者。在得知一个终结者已经潜入了奥姆尼的总部，二人来到这里，机械战警将自己与集团的主机连线，结果落入了终结者的阴谋之中——他的全部意识被数据化之后上载到主机之中作为"天网"的基本数据库，身体被分解后用于未来终结者原型的制造，想要阻止历史，但最后却自己重演了历史。以数

字化方式存在的机械战警的意识利用"天网"尚未成型的时机，操纵奥姆尼的机器人生产线，重新制造了自己的躯壳，然后将自己的意识拷贝后下载到其中，让自己再度复活。但此时历史已经成为过去，终结者携带所有数据乘坐时空泡准备离开，"天网"也开始露出狰狞的面目。墨菲与弗洛一道跳入传送气泡，决定投身反抗军对抗"天网"的时代洪流之中。

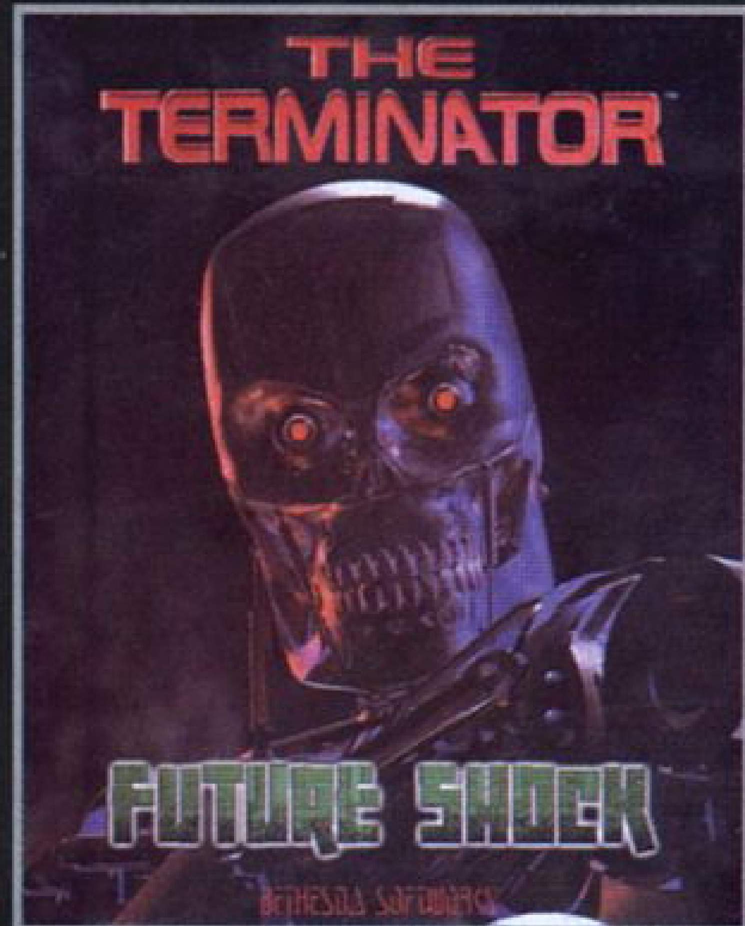


《终结者 狂暴》(DOS)

Bethesda Softworks在1993年推出的FPS游戏，这次由于3D引擎的出现，他们终于可以实现真正的主视角射击玩法。约翰·康纳率领的反抗军在未来赢得了对机器的最后胜利，但"天网"在被摧毁前将自己全部的数据下载到一台装备有备份"天网"核心芯片——Meta Node的终结者身上，回到了20世纪90年代。在另一个时间点，"天网"全面接管了当时还处于创业阶段的西伯丁公司，并用来自未来的技术实现了西伯丁的技术跨越，最终在很短的时间内打造出了一支机器人军团。眼看就要"一夜回到解放前"的约翰·康纳，只能再度派遣一名战士回到过去，彻底终结"天网"的计划。

游戏的玩法与FPS的鼻祖——《刺杀希特勒》(Wolfenstein 3D)非常类似：玩家需要一层一层清理西伯丁公司中的机器人，最终杀到顶层之后应对最终BOSS。收集元素在这款游戏中并不是一个可有可无的设计：玩家需要在楼层中找寻等离子步枪的碎片，并最终组合成完整的武器，它是惟一可以对最终BOSS造成伤害的武器，如果缺了一个组件，那么只有再继续回头慢慢找，直到找到为止了。

《终结者 未来震荡》(DOS)



1995年由Bethesda再度推出的终结者题材游戏，这也是最早全3D、使用键鼠操控方式的FPS游戏之一，为了表明游戏中玩家可以自由控制准星射击任何想要轰成碎片的东西，关卡中安排有这样一个彩蛋：当玩家向天上的圆月连续射击之后，在出现红色的感叹词"Ow！"，然后月亮会从天上掉下来。

游戏的Credits画面中有制作人照片、玩家寄语和他们的一些日常生活照片，比如主设计师罗伯特·斯托尔(Robert Stoll)就展示了他的狗，和他自己制作的电磁轨道枪。事隔多年之后在《战争机器2》的Credits中，克里夫·B也如法炮制了一遍，并且让整个创作团队的自恋情结得到了极大的满足。



游戏的故事发生在电影剧情开始前的2015年，玩家所扮演的无名角色在一次终结者的猎杀行动中被人类抵抗军拯救，随后被引见给了约翰·康纳和他的父亲凯尔·里斯(当然此时的两个人并不知道他们其实是父子关系)。在随后的行动中，抵抗军发现自己的行动始终被"天网"掌握，自己设计得再为巧妙的计划在执行中都毫无例外地正中"天网"的埋伏。最后抵抗军发现，"天网"早已经使用时空机器了解到了从1995年"审判日"(T2电影中设定为1997年)到2025年的全部历史，并知道接下来会发生什么，而玩家和抵抗军战友们只是活在在"天网"看来已经存在过的"历史"之中。即便已经知道真相，抵抗军也无法避免"天网"的四面包围，在撤离中康纳和里斯身受重伤，玩家不得不独自扛起反抗军的大旗，一场与"天网"战斗，同命运搏杀，同时也是与时间赛跑的战争就这样打响了。

《终结者 审判日》(街机)

由Midway推出的第一款终结者题材的街机游戏(基于Williams/Midway Y-Unit基板)，其剧情与T2基本一致，也补充了不少T-800参与任务前在未来的战斗。两名玩家扮演两台T-800机器人，但无需担心两个阿诺在屏幕上无法区分，因为这是一款光枪射击游戏，玩家使用各种轻重武器将反派机器人轰烂，这就是游戏惟一的玩法。

这部游戏被美国电影游戏协会判定为R级，与今天我们所熟知的代表"限制级"(R, RESTRICTED Under 17 requires accompanying parent or adult guardian)不同的是，这个协会有一套非官方的电影分级制度，他们的R代表"正义的"。





这款游戏的"演员阵容"堪称豪华之极，除了阿诺以外，还有罗伯特·帕特里克(Robert Patrick，T2中液态机器人的扮演者)、爱德华·福隆(Edward Furlong，扮演幼年康纳的童星，如今痴迷于嗑药而不能自拔的可怜虫)为游戏提供了肖像，萨拉·康纳的扮演者琳达·汉密尔顿(Linda Hamilton)这位个性极强的演员拒绝合作，这一角色由黛比·伊万斯(Debbie Evans)"扮演"。

《终结者 审判日》的同名游戏还包括1991年由Bits Studio推出的GB游戏，同年由Ocean Software推出的NES游戏，以及由Williams游艺机公司设计的弹珠台游戏，这家公司在十年之后还推出过基于电影第三集的主题游艺机。

《终结者2 审判日》(MD、SNES)

T2公映后掀起的票房狂潮，也让游戏制作公司争相制作基于这部电影的改编作品，在多如牛毛的同名作品中，1993年由Bits Studio制作的这款16位游戏，其品质可谓鹤立鸡群。

这款基于T2剧情的游戏并没有拘泥于再现电影中的名场面，游戏由卷轴动作射击和驾驶两种游戏方式构成。在卷轴画面中，玩家所扮演的T-800的任务是在洛杉矶街道中找寻由未来传送而来的关键道具(显示为闪闪发光的盒子)，当所有道具收集完毕后，回到关卡的初始位置开始任务。除了需要注意自己的HP以外，玩家还必须随时补充自己的能源消耗，当主能源消耗完毕而启用备用系统之后，T-800将会剩下50%的HP，如果备用能源也耗尽，游戏就会立刻结束。关卡之间的过渡是通过摩托车追逐战的方式来完成，一旦摩托车的HP被射击或者被撞成0，游戏也会Over。

在第三关中，液态机器人T-1000正式登场，它会像电影中那样使用手枪和由液态金属变形来的各种冷兵器攻击T-800，而T-800的反击只会造成T-1000出现暂时的硬直(但当伤害累计到一定程度后，会让它暂时失去追击能力，为自己的逃脱赢得时间)。

在游戏的第三关，T-800开始保护康纳，并且在第四关要同时保护康纳母子两个人，如果他们的HP耗尽，玩家就需要输送自己的HP给他们，莎拉有一支用于自卫的手枪，虽然这并不能改变他们被保护的地位。在游戏的第五和第六关中不会再出现母子二人，玩家可以集中精力同T-1000决一死战。

《终结者 命运黎明》(PS2)

2002年由Paradigm Entertainment推出的游戏，出人意料的是游戏依然基于T1展开剧情。这款游戏的视角极其恶劣，对于影迷而言惟一的卖点就是其中包含有不少前所未见的终结者和HK系列战场机器人，它们中的不少机型后来在周边漫画、电视剧中继续出现。另外《命运黎明》是目前出现的惟一一款以系列电影配角当成游戏主角的作品，玩家在游戏中的主控角色是曾经在T1中露过脸的反抗军基层指挥官贾斯汀·珀雷(Justin Perry)。



《终结者3战争机器》(PC)



这款游戏是对PC平台的著名线上射击游戏《战地1942》的模仿，玩家可以选择扮演"天网"或者人类反抗军相互对抗。它的开发商——来自匈牙利的Clever's Studio并不像他们的名称那样"聪明"，因为他们选择了雅达利这样的"雷厂"作为发行商。对于这款重点放在对抗的游戏，大量的玩家在点击"多人模式"，并输入序列号之后得到的却是"找不到主机"的提示。原来为了赶在T3上映之前发售，雅达利居然把尚未开发完毕的DEMO压盘销售，根本没有考虑多人对战服务器的架设。即便在玩家开始大规模抗议之后，雅达利还认为这款游戏应该由Clever工作室负责运营，但这个远在东欧，并且财力和规模十分有限的公司根本无法完成这一项目。在相互扯皮长达半年之后，这款游戏才正式上线，但是很快又出现了新的问题——人类抵抗军的优势非常明显，这使得网络对战成为了人类的"内战"，"天网"只有灰溜溜地一边凉快去了。从游戏发售一直到能够正常对战的这段时间内，这款游戏在多家游戏网站的评分均为0分，是专门出烂游戏的雅达利辉煌历史中的又一经典力作，可谓是"没有最烂，只有更烂"。

《终结者3机器反叛》(Xbox)

烂片改编+烂制作公司(Black Ops Entertainment)+烂发行公司(雅达利)三样东西凑合到一起，只能是一部烂得不能再烂的游戏，对于这款Gamespot评分仅为3.7的游戏，实在不值得浪费任何口舌。

《终结者 救赎》(PS2、Xbox、NGC)



由Paradigm Entertainment制作，依然由Atari代理的第三款T3主题的系列游戏，之所以游戏的副标题为"救赎"，是因为游戏剧情采用了不同电影的另一条分支路线，并且雅达利终于流下了鳄鱼的眼泪，认为必须用一款说得过去的游戏来实现这个在自己手中一天天坏下去品牌的自我救赎。

游戏的故事开始于2032年，一队反抗军士兵扫荡了一处"天网"基地，目的是阻止新型机械、液态混合机器人T-X回到过去刺杀还没有在未来成为反抗军领袖的目标群，但他们全部被这个心狠手辣的红衣女机器人的秒杀。与此同时，康纳的妻子凯瑟琳·布鲁斯特(Katherine Brewster)和另一组反抗军袭击了杀死康纳的T-850机器人，并对其"刷机"后将其送回到2003年，确保当时还没有成为恋人的康纳和布鲁斯特不被T-X杀死。

接下来，游戏的剧情出现了一个独立于T3的分支：在电影版T-850与T-X在国防部数据研究所的大战中，T-850开动磁力机，将T-X牢牢吸在机器壁上不得动弹。而在游戏版中，在这场战斗中被击败的是T-850，他被T-X直接丢进了机器，但就连T-X也不知道，这台机器是国防部正在秘密试验的时空旅行机，由于T-850身上的氢电池所释放出的巨大能量，这台机器第一次发挥了功用，并将其送往了2032年，结果T-850发现历史中的T-X已经完成了自己的使命，康纳和布鲁特斯早已经死亡，整个人类反抗军已经被彻底歼灭。T-850决定再次乘坐时空机器回到2003年去阻止灾难的发生，完成对自己失败使命的救赎。它回到了正在与T-X交手前的时间点，在重新开始的这场战斗中，T-850用自己强悍的铁甲身躯掩护康纳和布鲁特斯的撤离，并利用被T-X打翻在地的时机摘下了自己的氢电池，引发了剧烈的爆炸。康纳随后找到了用"生命"保护了自己的T-850，并取下了他的芯片。在游戏的最后一个章节，在未来成为人类领袖的康纳用当年保留下来的芯片激活了一台T-850，随后这位机械战士再度踏入战场，与无数前仆后续的反抗军战士一道，扑向"天网"最后的据点……

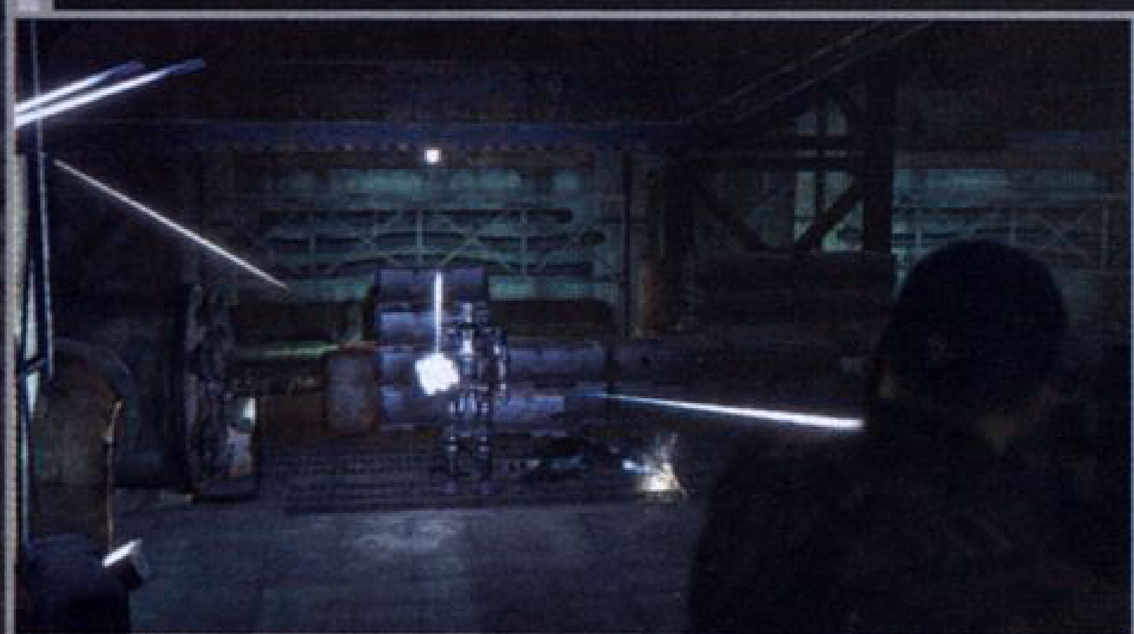
这款游戏采用了"GTA式"的沙盘式结构，为了让游戏的剧情变得紧凑，游戏紧紧抓住了时空旅行这一主题——在规定时间内不能实现任务目标，就会导致历史被改变，从而造成未来人类的厄运，因此在很多的任务中玩家都可以看到一个任务倒计时器。正如这款游戏的名字那样，它在由雅达利代理的三部《终结者》游戏中绝对属于上乘之作，大多数游戏网站给予了6.5分以上的评价。

《终结者4 救世主》

经典科幻电影"《终结者》系列"的最新作品《救世主》将会在5月全球公映，期间自然少不了电影改编游戏的登场。在此次的GDC09大展上，Grin工作室带来了同名游戏，预计会在5月底推出。

首先展示的是游戏的开场动画：这场发生在未来的人类与机器的战争，显然与T2片头约翰·康纳沙场点兵时的豪情毫不相干：人类被机器人打得落花流水，只装备有自动步枪和火箭筒的的反抗军，也只有被屠杀这一种下场。被誉为人类领袖的康纳，在机器人的空地搜索下，只能是抱头鼠窜(可惜看上去跑起来都是那么帅)。

电影第四集，是以成年康纳为主角叙述人类抗击"天网"机器人军团的诗史。对应这一主题，游戏版也将主角从刀枪不入、火力强劲的阿诺州长机器人，变成了只有血肉之躯和常规步兵武器的康纳。在先前推出的终结者题材游戏中，康纳一直都是受保护的对象，而在本作中，他将成为抗击"天网"的核心力量。



游戏采用了时下动作射击类游戏通用的"掩体控"设计，在演示的第一个关卡中，康纳只有一支M4步枪，这就是他同各类型号的"天网"杀人机器战斗的基本武装。游戏的射击在玩法上与《战争机器》、《幽灵行动》有很大的不同：康纳的大多数枪械在射击"天网"机器人时都毫无威力可言，需要机器人暴露出弱点之后集中火力，才能将其摧毁。玩家需要利用好自己的小队，吸引这些机器怪物们的注意力，或者让队友占据有利地形后为康纳的个人英雄主义表演创造时机。

游戏的声光表现非常一般化，纸片一般的树叶和草丛，让人有穿梭时空的错觉。包括电影主演克里斯丁·贝尔在内的主角，都将在游戏中以大众脸的方式登场。但值得欣慰的是，游戏得到了制片公司的支持，使得游戏中能够使用电影中的机甲设定。

TS的故事开始于电影剧情两年之前，游戏将补充叙述康纳如何一步步成长为人类领袖的过程。当然这与官方的故事有着不少冲突，因为在电影第三集中，新版的阿诺州长大人将青年时代的康纳带到了冷战时期为高层官员准备的地下掩体，在核战争之后，康纳收到了来自全球的幸存者求救信号，从而以这种误打误撞的方式，成为了人类的领袖。

游戏展示关卡位于洛杉矶，康纳带领一个小队，他们需要尽快到达撤离点，在过程中遭到了各种机器人的攻击。游戏采用了时下动作射击游戏通用的"越肩视角+贴墙掩护"的系统，与《战争机器》最大的不同在于，TS非常强调队友的作用：游



戏中玩家要面对的敌人是货真价实的"天网"机器人军团，但你手中的武器只有常规的自动步枪、霰弹枪和榴弹发射器，想战胜这些机器杀手，就必需利用队友的火力掩护，进行侧翼包抄，对它们最薄弱的头部进行攻击。

目前展示的这个名为Thank Heaven的关卡中，出现了不少新的机械怪物，如一种像飞蝗一样成群结队飞行的空中机器人，还有一个充当BOSS的超级蜘蛛状怪物，另外T2中出现的T-1000机器人，也在游戏中震撼登场。

本次GDC展示的另一个关卡，与《黑客帝国2》的高潮段落——高速公路追逐战非常类似，康纳站在一辆飞驰的卡车尾部，操纵机枪向尾随的摩托车形态的机器人部队射击，以保护前方一辆装满人类幸存者的公共汽车，场面非常火爆。其中还会有不少大块头机器人的乱入，在一些固定脚本事件发生后，还需要玩家进行正确的QTE操作，控制车辆闪躲机器人的冲刺。在电影的最新预告片中，也出现了在一条废弃沙漠公路上的生死追踪，看来这个关卡应该是是取材自电影的桥段。

目前制作组并没有公布游戏的开发进度和发售日期，但应该会在电影5月公映前后推出。

文 五味子（levelup.cn） 美编 NINA





纷纷红紫已成尘，

布谷声中夏令新。

夹路桑麻行不尽，

始知身是太平人。

此七言绝句乃南宋大诗人陆游所作，陆放翁生前有“小李白”之称，十二岁即能诗文，自言“六十年间万首诗”，其文风雄奇奔放，沉郁悲壮。陆游生当北宋灭亡之际，故诗词多以“气吞残虏”为抒，毕生不忘收复中原，致死不渝。而此一首《初夏》被后人评为传神清澈，“桑麻行不尽”，意指繁华，“太平”是说天下太平，也就是太平盛世，至于何以在国家之忧患下诗意至此，经后人推敲，或因放翁见夏日欣欣向荣之景而顿生此感罢了。

其时距陆游逝世已八百余年，正是初夏时节，世间纷繁更替，已是一片大好光景，日本国冲绳县一个叫做琉球街的小镇，虽仍有战后的疮痍痕迹，但经过百姓几十年的辛勤劳作，也颇有一派繁华景象，而地处国境海岛，虽不及东京等大城的热闹，却也独具一份宁静祥和之气，正应了那“天下太平”。

午后琉球街的中心广场上，各个小商贩在吵嚷叫卖着，但因天气闷热，街上少见行人，只有一个年轻的汉子漫步其间，此人身材倒也不是非常高大，但显得十分魁梧，鲜亮宽松的衣着颇具当地的海岛风情，面容可以称得上是相貌堂堂，眉宇神情间又透出一股悍勇，最引人瞩目的是他那一头卷曲的棕色短发，一看便知是本地人士。

这汉子名叫岛袋力也，乃是琉道一家的组头，有个外号叫做“冲绳之蟒”。琉道一家本是江湖上颇有名望的帮会，靠着地盘上的土地租赁营生，不过近几年的势力却因帮主名嘉原茂年事已高，再加上其他几个帮会的不断壮大而逐渐缩小。而其他几个帮会中尤以玉城组势力为大，据说此帮有京城的大帮派势力撑腰，组头玉城铁生更是使得一手好飞刀，因此门下众人才敢在冲绳恣意妄为。而琉道一家的势力根深蒂固，名嘉原茂又很重情义，对乡里相邻都很是照顾，想要撼动其地位也实属不易。

岛袋力也虽年纪尚轻，却极受老帮主重用，带艺拜师在老帮主门下并得其真传，一身武艺在冲绳可谓是鲜有敌手，现如今琉道一家的大小事务均由他一人打点，而他并不因此骄纵忘本，所以在手下帮众中也颇有威望。

这天，他是奉了名嘉原茂之命，前去探视城外一个租户，自他记事起城外海边那所老宅就空闲着，直到一年前才被人租了下来。宅院从置办到落户都没有大张旗鼓，只一点令人称奇，这家主人一次就交足了五年的租金，之后便似隐士般地住了下来，只有一个女童经常出入，来到琉球街上购买衣食，最初是只有她一人，近日又多了几个与她年纪相仿的孩童来往于县里的学堂和宅院之间，似乎都是以前经常在城中流浪的孤儿。这家人一直和城里的人来往甚少，却也看不出有什么危险，不知为何名嘉原茂动了驱逐他们的念头。

岛袋正在琢磨此事，却听背后有人唤他。

“力也哥，帮主有吩咐！”

不回头便知是从小就跟着自己跑江湖的小弟干夫。只见这干夫身材五短肥胖，浑身也是一幅清爽打扮，本就不大的五官在面孔上显得奇小无比，染成黄色的短发尤为扎眼。别看他肥胖，身形却也敏捷，几步便追上了力也，向他说道：“老帮主吩咐，此次不可与那主人照面，在一旁查看那家人有什么动静便是。”

“嗯，知道了。”岛袋力也点了点头答道，唉，自己爱冲动的毛病终究还是让老爷子不放心。

“不过力也哥，从京城来的也没什么大不了嘛，老帮主也忒小心了，况且那家叫桐生的一次就交了五年的租金，咱跟他们平日又两不相扰，何不就这么过着，也落个清静！”干夫不屑地问道。

虽然也对帮主此举心存不解，岛袋也还是说道：“休得妄言，帮主这么做自有他的道理。”瞥了一眼干夫的脸问道：“你额上的乌青是怎么回事，是不是又打架了？”

干夫懊丧地嚷道：“莫提了，玉城组那几个王八蛋，哼，欺负街口那卖面的母女，被我撞见了……”

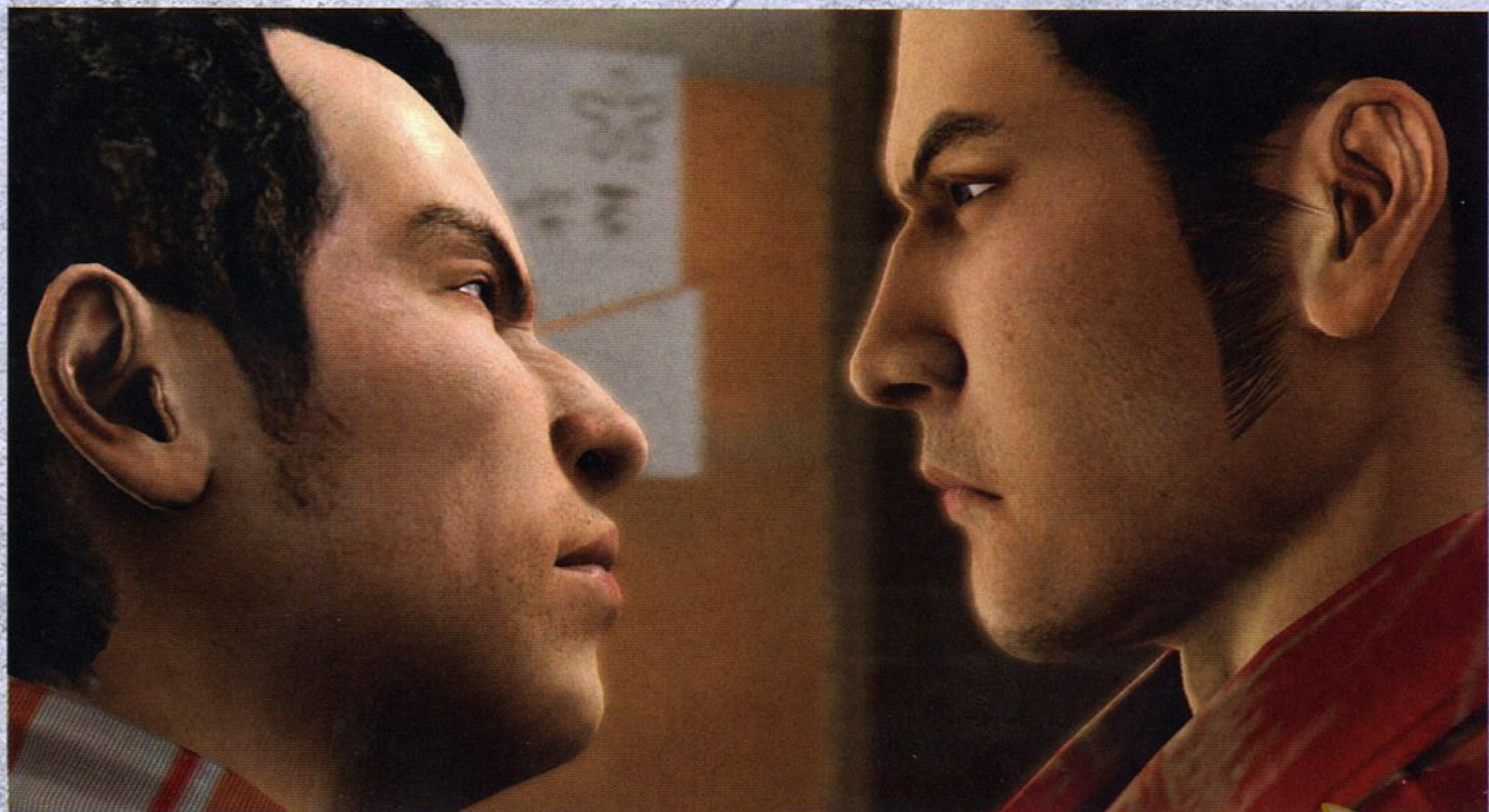
又是玉城组！

岛袋心下一凛，这玉城组近两年势头正猛，听说是直接隶属于京城第一大帮东城会，哼，京城到底有什么了不起？当下安慰干夫道：“做得好，放心，你挨的拳头哥哥定会从玉城组讨回来，倒要让那些京城来的看看！”

他虽由于玉城组的所作所为而对京城里来的江湖人士没什么好感，其实心里却时而憧憬着京城那繁华的景象，虽然对冲绳这海岛十分热爱，却也经常想着要去那种大地方闯出一番名堂来，大英雄，嘿，谁不想做？

两人一路聊着，不到半个时辰便站在了那叫做“朝颜”的宅院墙外。

“力也哥，记得帮主的吩咐。”





"不过这家人似乎并不会给咱们找什么麻烦，难道帮主真是……干夫？"

半晌不见干夫言语，扭头一看，只见其直直盯着街口，"大……大哥，你看！"他惊慌道。

岛袋力也顺着干夫颤抖的手指望了过去，只见不远处站着一个白衣男子。

"他……他就是那个……我去帮里叫人……"干夫颤声说道。

"慌什么！莫要长了他人威风！"岛袋力也伸臂将干夫拦住，冲着那男子说道："敢问阁下有何见教？"

"喂，就是你二人来我家窥视的吧，你们是琉道一家的？"那男子一边问着一边走近。

岛袋力也正面打量着这男子，不禁先暗赞了一声："好汉子！"只见他身长八尺，再配上一套挺俊的白色西装，说不出的神武英俊，黑色的大背头梳得一丝不乱，笔直挺拔的鼻梁将略微瘦削的脸上的线条切得干干净净，剑眉斜飞，星目精光闪闪，侧面的鬓角显得刚硬至极，露出了底下一片明显素白的刮痕，一脸的肃然正气，三、四十岁年纪，声音不大却极清楚，显是内力充沛，但又透出一股沧桑之感。

这似极了岛袋心目中"英雄好汉"的形象，直让他不由得连连赞叹，不过赞归赞，他还是要硬着口气说道："是又怎样？"

那白衣汉子说道："我只不过是一个普通租户，租金也交足了，为何还要在我的屋外鬼鬼祟祟？"

"鬼鬼祟祟？"岛袋力也一口闷气直往上涌，"兄台，说话客气点！我堂堂琉道一家，用得着鬼鬼祟祟地去自己的租户家么？"

"那"，白衣男子顿了顿道，"刚才的事情你如何解释。"

岛袋力也心虚道："这用不着你管！京城里来的又能怎样？别以为打着收养孤儿的幌子就能为非作歹！"

白衣男子目不转睛地瞪着他：

听着干夫再次叮咛了一番，两人把头扭向了院门内。

院内此时十分宁静，虽不大却被主人家打理得十分整洁，东北角放着一个跷跷板，稍远一点立着一个飞镖盘，似乎是孩童玩耍的场所，西面靠近大屋的门口处摆着一张宽大的木桌，西北角种着两颗小树，大屋虽然有些破旧，但经重新修整过后也显得并不土气。

正打量间，却听得屋内传出人声。

"阿叔，那人今天又来了呢。"清脆的嗓音似一个女童。

"嗯？"一个男声低沉道。

"他还是站在海边那块大石上，望着海面一动不动，可海面上什么也没有，一站就是两三个时辰哪，无论宏次和志郎多大声喊他都不回应。"女童又说道。

"嘿！这人行事古怪，虽然看其没有什么恶意，你们平日还是少接近他为妙。"那男子教训着。

"知道啦阿叔，对了，听说兵部和工部两位尚书大人近日要出巡冲绳，到时一定很热闹！"女童轻快地说道。

"一直听说这两人政见不合，为何会同时出访这弹丸之地……"男子沉吟道。

"阿叔可别看这冲绳地处边远，我总听镇上的人说，咱们这块地上有宝藏哩！"女童低声笑道。

听到这里，岛袋力也和干夫对望了一眼，不禁想起冲绳很早以前就有的传闻：在海边的某处埋着古时的宝藏，可这么多年来都没有人再提起此事，难道帮主竟有此打算？

却听那男子说道："对我来说最大的宝藏就是永远这样平静地活着，然后再亲眼看着你嫁个好婆家。"

女童哂道："阿叔你又来了，我都说了要永远留在你身边！"

男子哈哈一笑："傻丫头，女大哪有不当嫁的！"

女童道："我……我不跟你说了，今日的晚饭还没做呢。"

岛袋两人便听见女童伴着一阵局促的脚步声跑开了。

"唉……小遥这孩子……"那男子叹了口气，拉开了大屋的前门，两人赶紧闪身到墙后。

"你们要再听多久？还不滚出来！？"

听得男子如此说道，两人便知被发现了！

"大哥，走！"

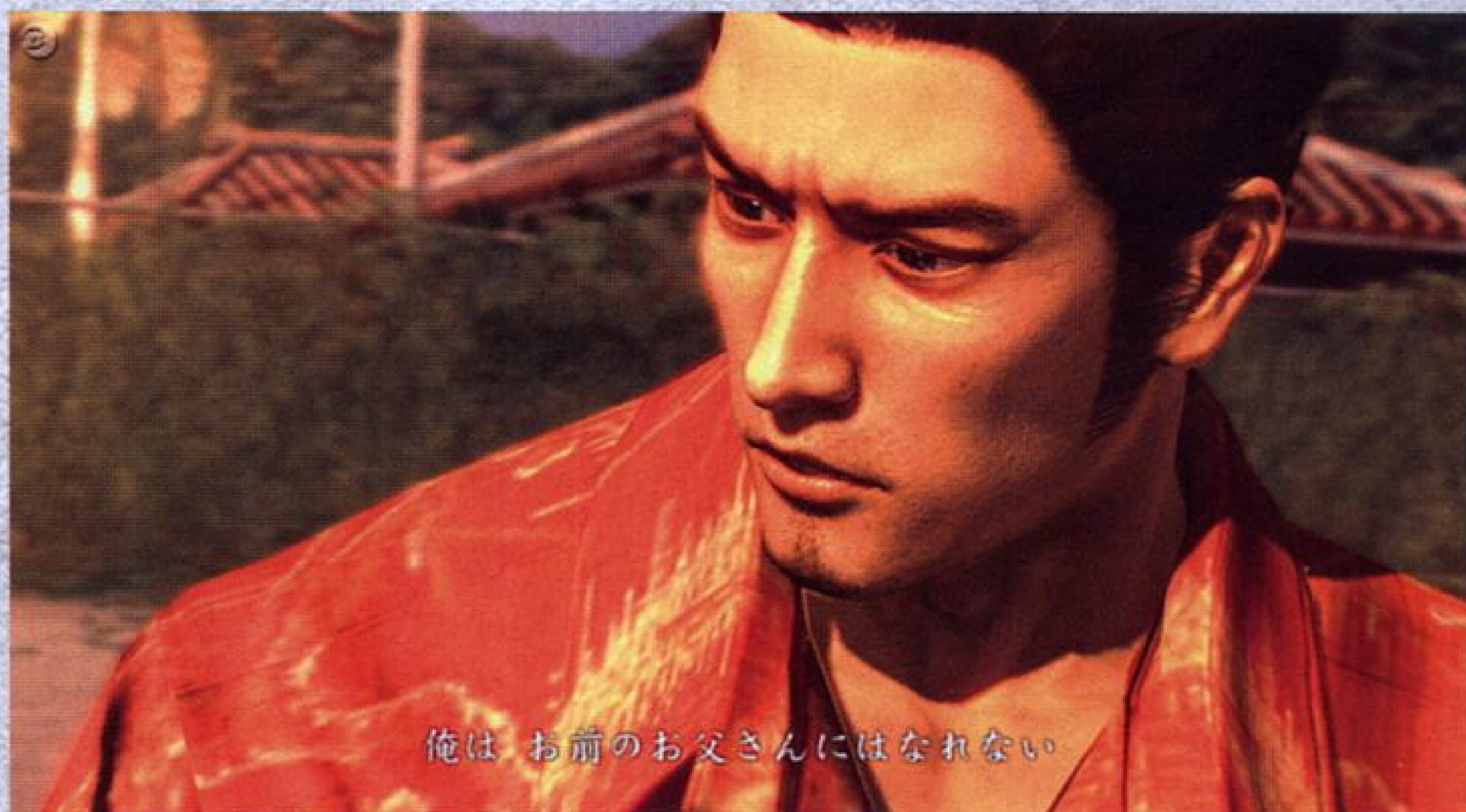
岛袋力也被干夫拽了一把，回过神来，两人便急忙转身施展轻功，奔出了十几丈远。

"想走？哼，没那么容易。"岂知这男子身法竟如此了得，瞬息之间这声音就像在身后一步之遥发出的一样！更感到有股极大的内力从身后逼了上来！

两人哪还敢回头，几个起落便又奔出丈许远，一柱香的功夫就跑回到了琉球街口，一边蹲下喘着粗气，一边回望，也没再见那男子追来，便长长舒了一口气。

"力也哥，我从来没有感受到这等的压力，这人……是鬼魅么……"干夫问道。

"嗯，此人武功定然很高，再遇到可要小心了。"岛袋力也此时也恢复了平静，仔细想了想说道，



"我只不过想多照顾一些当地的孤儿们，这也不行啊……你们帮主呢？让我跟他谈。"

岛袋力也讥笑道："就凭你？京城里来的，想要见我们老帮主，就先过了我这一关！"说着向前踏出了一步，猛挥了下拳头。

白衣男子默然看着他，接着说道："看来你很瞧不起京城来的人嘛，那你想怎样？"

"看你身具武功，那咱们就过两招，你若胜了，我就带你去见帮主！干夫，接着！"还没等对方回答，岛袋力也就脱下上衣扔给了在一旁站着的小弟。肌肉倒也结实，只是背后纹着的一条青蟒十分扎眼。

"喂，臭小子，你可瞧好了，这便是人称'冲绳之蟒'的岛袋力也，琉道一家的当家组头！"在一旁的干夫帮腔道。

岛袋力也双手叉腰，嚣张地盯着白衣男子。

白衣男子眼睛眯了一下道："组头？身上的蛇画得不错。"

闻得此言，岛袋力也仿佛受到了极大的侮辱："休要欺人太甚！进招吧！"说着向前探出右臂，五指并拢，左拳握于腰间，摆出了冲绳空手道的起手式。

"哦？是刚柔流的？"白衣男子低吟道，竟也摆出了同样的招式。

话说这冲绳县在被日本国收纳之前叫做琉球国，中山王上巴志统一了琉球诸岛后，宣布以文治国，到了其后的尚真王时更是大开禁武令，此期间没收了民间一切武器，并严限练武，由此习武强身便转入地下秘密进行，琉球拳法也因此传至民间，不分男女老幼均在家闭门练拳。

这琉球拳法无论泊手、首里手、那霸手等派系，均源自少林功夫，因此也被称为"唐手"，而在日本明治年间，冲绳出现了一个武学奇才，此人叫做宫城长顺，他自小拜在那霸手名师东恩纳宽量门下，十八岁渡海来到福建省，在南少林的白鹤门中研习武艺，归国后创立了"刚柔流"，其名称即来自白鹤门秘书《武备志》中的心诀"法刚柔吞吐身随时应变"。该派拳法多从少林南拳中变化而来，以小架三战步、猫足立为主，又讲究擒拿手法，刚柔并济。

经过多年，这刚柔流已发扬光大，而冲绳尚武之风又甚是浓厚，因此见到这白衣男子使出同样的招式，岛袋力也并不见怪。他双眉一蹙，又向前踏出一步，左臂挥了出去，同时改拳为爪，袭向那白衣男子。

倏地，好似有一阵狂风迎面刮过来，只一瞬间那白衣男子便躲过岛袋力也的一抓，欺身到他右臂下，岛袋力也先觉得右肩天宗穴一麻，后又有一股大力撞向自己，接着便不由自主地向后退去，待退到第四步时，终于一跤坐倒在地。

白衣男子并未就此罢手，抢步踏在了岛袋力也胸口的膻中穴上。

"城里来的拳头滋味如何？"白衣男子问道。

岛袋力也却已愣在那里，瞬间就被击败的失落令他忘记了疼痛，而在一旁观战的干夫，也已是惊愕万分，双腿不住哆嗦。

"领路吧，我要见你们帮主。"白衣男子挪开了腿站在一旁，看着还发着傻的岛袋力也，神情却没有多一丝嘲弄。

岛袋力也晃了晃脑袋，此时也已经明白了，自己不是眼前这人的对手。

"请。"

岛袋力也与干夫将白衣男子迎进了琉球街东首的琉道一家的会馆，会馆的门面很小，看不出任何霸道的样子，破旧的匾牌上写着"名嘉原兴业"五个大字。战败的两人心悦诚服，异常恭敬地站在门边。

"请在此稍候片刻，在下去请老帮主来。"岛袋力也一躬身，退了出去。

琉道一家的客厅颇为古香古色，墙上挂满了字画，可以看出该帮的年代十分久远，白衣男子四下环顾了一番，不禁心生感慨，轻叹了一口气。转念又想到了刚刚退出去的岛袋力也，冲动、讲义气、佩服英雄豪杰……自己年轻时候不也是这样么？想到此处不由得心下笑了笑。

"久等了，我便是琉道一家的帮主，名嘉原茂。"一个苍劲的声音随着侧门的推开传了进来。

白衣男子循声望去，只见一位头发花白的矮胖老者缓步走了进来，他的穿着很是随意，最醒目的要数白色短背心也遮盖不住的满身纹身，日本国内，在帮派中的地位越高，纹身的图案就越复杂、精美，由此看出其帮主身分。

老者慢慢坐在了白衣男子的对面，他唇上的短须并未全白，一双充满傲气的眼睛紧紧盯着来客。

"阿咲"，老者却先是回头冲着门口说道，"我要与这位客人聊聊，你先回房吧。"

白衣男子此时才发现跟随老者走来的，还有一名身穿蓝色连衣裙，披散着长发的少女，她手中拿着一个画板，似乎对房内的二人并不在意，听到老者唤她，才抬头看了看来客，转身便慢慢退了出去。

名嘉原茂待她走后才摇了摇头说道："还望见谅，这孩子受到过刺激，从那以后就没再说过话……"

白衣男子显然对此毫不在意，直接问道："请问老帮主，我们自住在海边以来，一直与贵帮相安无事，如果要加房租直接说便是，何以派人前来窥视？"

名嘉原茂啄了口茶，说道："其实，我是想跟你毁约。"说着从身上拿出一封房契，递了过去，"你只要签个字就可以了，租金我会如数奉还，还会额外赔偿给你。"

白衣男子没有接，问道："不知为何要赶我们走？"



名嘉原茂却唯唯诺诺起来："你应该听说过，朝廷对那宅子所处的地皮很有兴趣……"他舔了舔嘴唇继续说道："而与我们琉道一家敌对的玉城组，有传闻说是受了朝廷和京城帮派的暗中支持，其目的就是那块地。"

"那么，便怎样？"白衣男子皱了一下眉。

"玉城组在冲绳为非作歹，我不想他们先对你下手。"名嘉原茂眼露关切之色，"那伙人十分危险，所以，你们还是走吧，这块地就由琉道一家继续守卫。"

白衣男子微微一笑道："老爷子，还是算了。"

"什么？"名嘉原茂没想到对方竟回答得这么干脆，自己的好意被其不假思索地拒绝了。

白衣男子说道："你的好意我心领了，但这宅子却与在下渊源很深，所以还是让在下来看护吧。"

"小子狂妄。"名嘉原茂眼中精光一闪，"就凭你一己之力？"

"老爷子，还请放心。"白衣男子答道。

"别瞧不起老人家！"名嘉原茂反手抄出了挂在身后的太刀，颤巍巍地指向对方。

"你的刀上没有杀气，老人家。"白衣男子一边说着一边站了起来，"告辞了，保重。"

望着来客离去的身影，名嘉原茂颓然坐了下来，自言自语道："桐生一马，究竟什么来头……"

不错，这白衣男子正是京城第一大帮东城会的桐生一马，人称"堂岛之龙"，若说起他在东城会的威望，新一辈帮众中可谓是无人能及。三年前与被称为"关西之龙"的乡田龙司一役，不仅挽救了处在危难中的东城会，还力挫惟一能与其抗衡的关西大帮近江联合，使得东城会声威大振，帮众规模已达数十万人，就连朝廷也不得不对其进行拉拢。

而就在东城会如日中天之际，历任第四代帮主的桐生一马却选择了退隐江湖，待其将前堂岛组的公子堂岛大吾推为帮主后，带着小遥，也就是他心爱的女人泽村由美的遗孤来到了冲绳，租下了这个小时候曾经居住过的海边宅院。

这宅子确与桐生一马颇有渊源，他毕生都十分尊敬的义父，即东城会风间组组长风间新太郎，就是在这里收留了孤儿的他。风间新太郎虽是由于杀死桐生一马亲生父母而愧疚于此，但养育和教导之恩却大过了任何仇恨，也因此桐生一马便继承了义父的遗愿，继续在这宅子里收养孤儿。

可谁知这样的日子只维持了一年多，平静就被打破了……

从琉道一家的会馆出来，桐生一马便向着琉球街口走去，天色已经不早了，朝颜的孩子们会担心的。

"不嘛，我要买那个！"正想着心事，却听见附近的一家杂货铺门口传出了一声孩童撕心裂肺似的嚎叫。

只见一个男童正拉扯着一位中年汉子，"我就要买那个！"

这汉子似是他父亲，对着他呵斥道："买什么买，快跟我回家！"

见到此景，桐生一马突然想到自己小的时候，无论要买什么，义父总是能答允他，而不像眼前这般，也不禁再一次思念起了义父的慈爱。

男童依旧不依不饶，不断拉扯着汉子向店内走去，汉子却猛往外退。

"唉呦！"这一声惨叫确实出自那汉子之口，只见那孩童不知是使了什么力气，一把将那汉子扳倒在地，又怕其跑了似的，猛缠住那汉子的双腿。

"唉呦娘喂！"那汉子痛得哭爹喊娘，却也挣不脱，只惹得围观的路人放声大笑。

桐生一马再也没兴趣看下去，便继续行路了。

回到宅院已是黄昏时分，收养的孤儿们都已从学堂归来，小遥也已将晚间的饭菜准备妥当，虽不是多么丰盛，可如此充满家的感觉还是让桐生眷恋不已。

饭毕后过了没多久，有人来访，出门一看，却是日间来过一次的岛袋力也。

"我不是说过了么，这宅子由我守护，你们这些江湖中人最好不要来，会吓到孩子。"桐生一马一脸反感地向岛袋力也道，却没留意到其慌张失态的神色。

"大哥……其实我是有事相求，请……救救老帮主。"说完，力也便跪了下来。

"快快请起，不敢当！"扶起了力也，桐生一马问道："究竟出了什么事？"

"玉城组这帮无赖，绑架了帮主的养女，就是大哥今天见到的阿咲，竟以此来要挟帮主交出这块地。"

听到此桐生一马便心下雪亮，问道："这玉城组的会馆怎么走？"

两人趁着夜深来到了琉球街后街的一幢大屋前。

"你在这里候着，我去去便回。"桐生一马对岛袋力也说道。

"不，好歹我也是琉道一家的组头，放心吧。"不顾桐生的劝阻，岛袋力也便冲入大屋。

"来者何人？"大屋前庭的三个汉子看到有人闯了进来，大声喝道。

只见这三人衣着花哨，手持刀枪棍棒，一看便不是善类，两人二话不说便先下手为强。桐生一马一招"双龙抢珠"夺下最近一人的长刀，掷向正举着木棒冲向力也的那名歹人，应声倒地后。岛袋力也施展小擒拿顺势捏住了后面那人的脖颈，那人只觉得风池穴一阵酸麻，便被制住了。

眼见自己的同伴两三下便被点倒，那喽罗也只有吓得尿裤子的份，哆嗦着不住讨饶："大王饶……饶小的一命！"

"说！"桐生一马对着喽罗喝道，"琉道一家的姑娘在哪？"



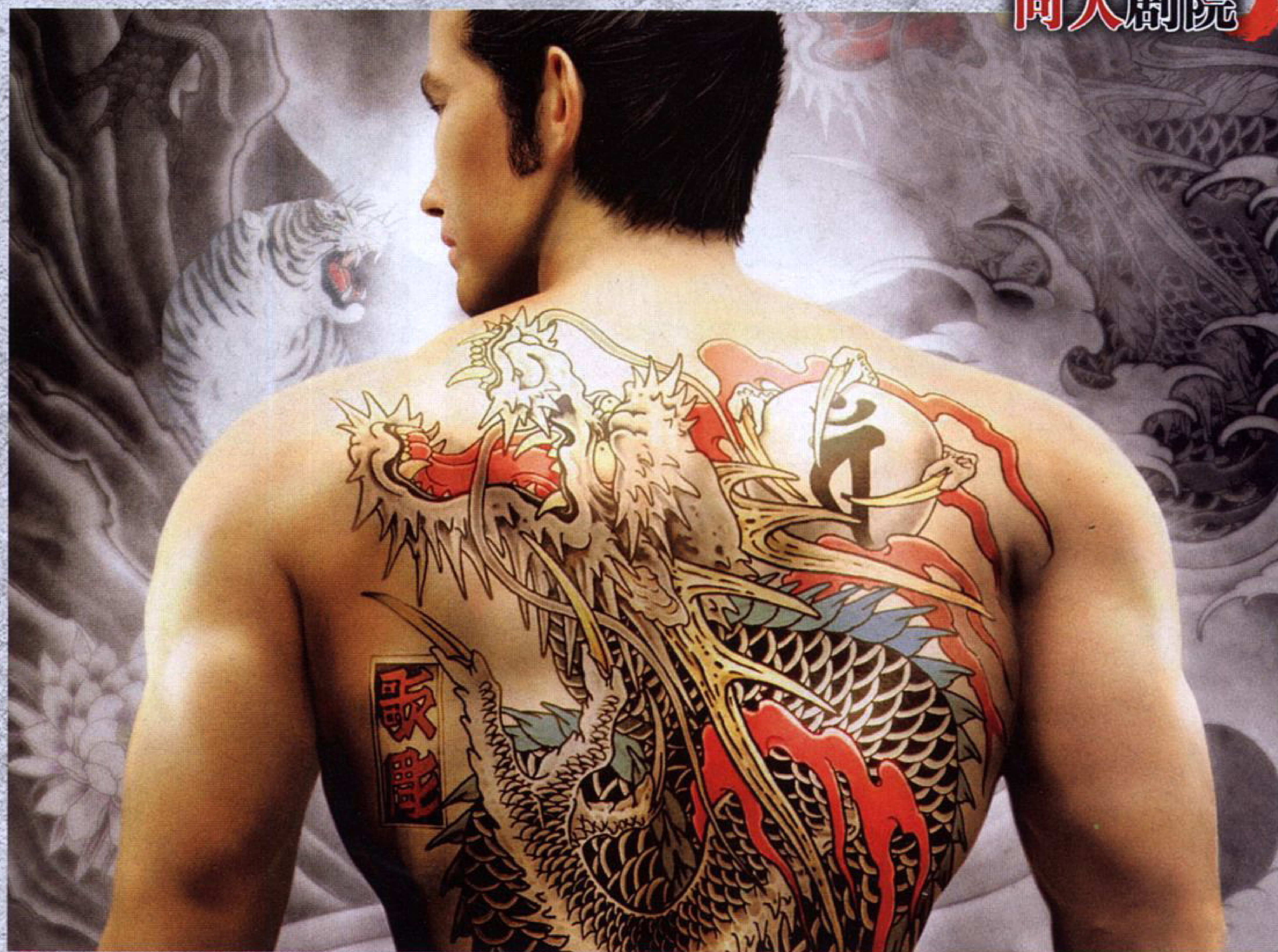
“大王饶命！那小妞……不是，那姑娘被玉城组头拉进房了。”喽罗一边答道，眼珠朝着屋内左起第二道门撇去。

二人对视了一眼，岛袋力也紧跟着一掌，那喽罗便闷哼一声倒了下去。

来到那门前，岛袋力也迫不及待地推门便入，只听“嗖，嗖，嗖”三声，还未回过神来就已被桐生推开，门对面的墙上便钉了三把飞刀。

“好狠毒！”望着大呼万幸，投以感激之情的岛袋力也，桐生一马不禁为这玉城铁生的卑鄙手段感到愤恨，闪身钻进屋内。

只见一个大汉右臂揽着阿 ，左手握着一把寒光闪闪的飞刀，刀尖抵在了阿咲的脖子上，虽然屋内十分昏暗，可这大汉依旧还戴着一副墨镜。阿咲一脸惊恐地望着前来搭救自己的二人摇了摇头，似乎在埋怨二人不应该涉险来此。



“大哥，此人便是玉城铁生。”岛袋力也低声道。

“哼，堂岛之龙，没想到你还真有两下子。”出人意料，玉城铁生竟知道桐生一马这名号。

“玉城组是什么东西。”桐生一马不屑道，“东城会这几年怎么净收罗了这些乌合之众！喂，赶紧放下刀，把这姑娘送过来，我保你们的堂岛帮主不降罪于你。”

“哈哈，桐生一马，这早就不是你做帮主的时候了！”玉城铁生一边阴笑着，一边将左手的飞刀掷出。

桐生一马使出一招风神，闪身避过了这一刀，接着迅速上前扳过玉城左臂，绕到其身后，伸指顶住了背上的神堂穴，玉城铁生不得不松开右臂回手格挡，就在此时，阿咲已经跑了开去，而桐生一马又抢到玉城面前，阻住了他追赶阿咲的去路。

而这玉城铁生竟像变戏法般地，双手各多出两把飞刀，如此近的距离实难躲避，电光石火之间，桐生一马右拳从下向上挥出，玉城急忙头向后仰去躲开这一击，却不知这是虚招，下盘已空了，只听砰的一声，玉城铁生摔倒在地，手上的飞刀已被震开。

此时名嘉原茂也冲了进来，冲着玉城暴喝一声：“你这畜牲！”

“老东西……”全盘皆输的玉城铁生望着眼前的景象，奋力向前方掷出了最后一刀，飞刀直奔阿咲而去！

同时听到两声惨呼。

一声，来自掷出飞刀的玉城铁生，桐生的一招破颜击令其软瘫在一旁。

另一声“父亲”，则来自阿咲，名嘉原茂奋不顾身的挡了这一刀，令她冲破了童年的阴影。

“桐生兄弟，叫我说什么好呢，”回到了琉道一家的会馆，名嘉原茂捂着包扎过的肩膀，伤痛仍无法掩饰其兴奋。“我名嘉原茂在江湖上混了这么久，还从来没有像今天这样痛快！”

“不敢当，老帮主还是叫我桐生吧。”

“不不，你是我碰上的第一个真汉子，我服你了！”老帮主满面红光，“还要替阿咲多谢你了！”说完竟喜极而泣。

“老帮主，救阿咲的其实是是您啊！”桐生劝道。

名嘉原茂一怔，与身旁扶着自己的养女对望良久，点了点头。

“可无论如何，我都要与你结拜为兄弟！”名嘉原茂冲着桐生一拱手，“莫不是你瞧我老了？不配与你义结金兰？”

“哪里哪里……只是……”桐生也对这老儿无可奈何。

“虽然没有什么见证人……”老帮主沉吟道。

“那干脆就由在下做个见证吧。”就在此时，琉道一家的客厅里进来两人。

只见这两人衣着华贵，都是匀称的八尺身材，当先一人相貌堂堂，只是略显风尘之色，神态从容自如，另一人恭谨地跟在其后，面若冠玉，却显得十分冷峻。

“你们是……”名嘉原茂并不认得来人。

“大吾兄弟……我已经退隐江湖了。”桐生转头向名嘉原茂道：“这位是东城会的第六代帮主，堂岛大吾，另一位我却也是没见过呢。”

“这位是本帮白峰会的会长，峰义孝，本帮近两年的收入全是他的功劳。”堂岛大吾转头对峰义孝指着桐生道：“义孝，见过第四代帮主。”

这峰义孝只冲着桐生略一抱拳，便又退回到堂岛大吾身后。









名嘉原茂越听越是惊异，眼前这些人的来头太大了……这可是天下第一大帮东城会啊……

堂岛大吾道："桐生大哥，我这次带义孝来，是要向你赔个不是，玉城组直接隶属于白峰会，不想这玉城铁生和朝廷奸党互有勾结，又不知从何处听说你住的宅院埋有宝藏，竟动起了邪念，知道此事后我便和义孝两人赶了过来，结果还是晚了一步，哈哈，不过说到底毕竟还是桐生大哥啊！"

"嗯，原来如此，不过东城会越做越大了，门人却越来越不成体统。"桐生一马叹道。

"是了，的确是小弟管教不严，"堂岛大吾一凛，"此次白峰会绝脱不开干系，无论如何还是要给桐生大哥道歉，义孝。"说着向身后的峰义孝点了点头。

峰义孝依旧是不说话，冲着桐生一马深鞠一躬后退回到堂岛大吾身后，只是这次他的脸微微一红，双眼闪过一丝寒光，这一切都被站在一旁的名嘉原茂看在眼里。

二人临走前，堂岛大吾向桐生再三保证，决不会碰海边那片土地，并相邀桐生回到京城与老朋友相聚，不过却被桐生婉拒了，对于他来说，自己已经是一个远离江湖是非的人，这些朋友不见也罢。

可他没想到的是，这样的相聚很快就要到来了。

其后的一段日子里一直相安无事，桐生一马闲来就在海边垂钓，或让小遥去琉道一家做客，力也和干夫二人也总来陪孩子们玩耍，也算悠闲安静。

这一日早上桐生正准备出门，却碰上哭丧着脸回来的三雄，这是收养的几个男孩子中惟一文静的一个，忙问他出了什么事。

"呜呜呜……我们冲着那怪、怪人丢石块，他却、却把宏次抓走了，呜呜呜……"三雄吱吱唔唔着。

"是那站在大石头上的怪人吗？"桐生心里一突。

"嗯，呜呜呜……现在还在那里，呜呜呜……"

"走，过去看看。"桐生说着便抱起三雄，朝海边走去。

这片海滩虽然不长，但却十分宁静，由于附近人烟稀少，海水很是清亮，再加上距离"朝颜"宅院很近，这里自然成为了孩子们玩耍的好去处。

在海滩的西首处，有一堆嶙峋的怪石，其中一颗甚为高大，且顶部十分平整，几乎可以站得下二、三十人，平日里总有一人站在上面眺望无边无际的海面，一站就是三、四个时辰，这就是孩子们常说的怪人。

还未走近大石就从上面传来一声哭喊，接着又听到一声怪叫："男子汉大丈夫，哭什么哭！"

大石下的其他孩子见到桐生便纷纷围了过来，七嘴八舌道："叔叔，快救救宏次！"

桐生放下怀里的三雄，朝大石上方望了望。

别看这石头上能站人，但要攀上去却极为不易，因为四周皆没有陡坡，似是被人用刀切割而成的一个四方。

不过这可难不倒桐生，只见他纵身一跃，已离顶部相距丈许，接着在大石壁被海水冲出的坑洞上借力再次跃起，便稳稳落在了大石顶端。

"哦？好俊的身手！"怪人不禁一声赞叹。

桐生打量着这个怪人，他的身材并不高大，但却十分精瘦，双臂极其细长，一身黝黑的皮肤显是经常在海边暴晒的结果，头戴一顶破旧的渔夫帽，上身穿一件无袖夹克，下身套一条七分裤，一双虎目十分有神，看起来年纪已有六十多岁。怪老者此时也正在微笑瞧着桐生，宏次则蹲在他的脚边。

"这孩子年幼无知，无意间冒犯了阁下，还请见谅。"桐生向他一拱手说道。

"我住在海边这么久了，还没遇到过像你这样功夫不赖的，喂，你都会些什么功夫？"这人好似没听到桐生的话一样，双眼直勾勾盯着他问道。

桐生不禁心下有气："如果想考校在下的功夫，还请先放了这孩子。"

"哦，哦！你说孩子！我只是带这孩子上来看看美景罢了，这就还你。"怪老者一边说一边拎起宏次的衣领，就似扔一团麻线一样丢了过去。

宏次此时便是吓得哭也哭不出来了，平着就飞到了桐生面前，被其伸臂一把抱住。

待俯身将宏次放下时，桐生感到有一股大力袭来，便急忙向旁一闪，紧接着一掌拍出，便与那老者缠斗起来。

岂知这老者的武功竟如此高深莫测，当下两人便拆了数十招，桐生更不敢托大，心略一沉，便施展出平生所学。

而这老者拆招的同时，不停地发出"咦"、"唉哟"、"嚯嚯"、"不简单"的叫声，语气不知为何还颇为喜悦。

待拆到百招以上，桐生便觉得对方似乎在不断吸引自己进招一般，而且一定得是没使过的招式才能拆解成功，于是从自小在义父那里所习得的刚柔流、成年

后的古牧流、过去与刘家龙等劲敌激战时所学的招式一一练了出来。

可即便如此，对方的进招仍然源源不绝！

不知不觉已经拆到了日上三竿，那老者突然向后跃去，站定后一副兴高采烈的样子："不打了，不打了！痛快，痛快！"

不过瞬即又低头叹道："可惜，可惜。"

桐生此时已十分佩服起老者的功夫，听到老者所叹，不禁问道："不知前辈觉得何事可惜？"

"唉，我是可惜你这块料子！"老者长吁了一口气，冲他挤挤眼："你明日再来。"

说着便跳下了巨石。

"前辈！"桐生奔过去时，已不见那老者的踪影。

当晚回到朝颜，和小遥聊起这怪老者的来历、武功家数，却也都道不清楚。

第二日，待孩子们都上学走后，桐生一人又跃上大石，仔细思索那怪老者的武功。

"不错，"身后传出老者的声音，"你很守约。"

"喂，我可没跟你约定什么。"

"进招吧，"老者道，"不过可只有一点，不要再用昨天的招式。"

"奉陪！"桐生低喝了一声，两人又拆在一起。

如此，桐生每日都如约与老者在大石上拆招，从未用过相同的招式，直到第五日上，桐生与老者拆到两百余招时，再也想不出还有什么没用过的招式了，只得罢手道："不打了，在下已经没有新招式了。"

老者说道："好，你所学甚是博杂，可谓海纳百川，但你知我为何要叹可惜？"

桐生摇了摇头。

老者道："自华佗创五禽戏以来，武功招式就在不断衍生革新。"

接着说道："但所谓的搏击格斗，招式却只占了一小半。"

桐生接口道："嗯，还要有力。"

"错，"老者反驳道，"空有武力，不懂得如何发挥，同样没用。"

不容桐生发问，老者接着说道："所谓'体'、'技'，不过是武学的必要元素，如何将其融会贯通，全在这'心'上，如此，便可达到'极'的境界。"

"你仔细回忆一下，"老者站起身来，"还能否记得我与你打斗时都用过什么招式么？能否笔划出来？"

桐生想了片刻，歉然道："不记得。"

须知武学的根基打到一定程度后，与人拆招时是很容易记住对方招式的，桐生如此自然会脸红。

"嗯，这就对了，"老者却赞许道，"格斗的要义永远是以己之长，攻其所短。招式反而使人受限，你可明白？"

此时桐生仿佛进入到一个更为广阔的武学天地中，甚至是没有界限的一处天地，便不觉间兴奋起来："那么既然五禽戏可以由兽类身上演化出武功，那么人的动作更是无穷无尽的，只要选择在合适的实际、合适的距离、调整合适的力道、挥出合适的一拳，那么还要招式作甚？"

老者欣然点点头。

"多谢前辈指点！"桐生忍不住跪下向老者磕头。

"快快请起，"老者微微一笑，旋即神色又黯淡下来："但须知武乃止戈之用，天下太平之时，武只会引起争端。"

接着老者顿了顿首道："我这便去了，你好自为之。"

"前辈！还未请教前辈尊姓大名？"

"与那城……"老者的名字传入耳时，已再也看不到他的身影了。

在赞叹这位奇人后，桐生一马又将刚才老者的一番教导默默温习了一遍。

他突然想到那日在琉球街杂货铺门前，男童拖拽其父亲的一幕，是了！这不就是一招么？哈哈，听说古有剑圣宫本武藏从各种动物身上悟出天启，进而演化成武艺，从人身上岂不是也可以？

想毕后，桐生朝着与那城离去的方向拜了三拜，跳下了大石。

当晚回到家中，桐生接到了一个京城打来的电话，内容让他大吃一惊：东城会第六代帮主堂岛大吾遇刺！

阔别了三年之久，桐生一马又踏上了神室町这块熟悉的土地，曾经的恩怨情仇早已被不断更替的繁华景象抹除，京城就是这样一个地方。

桐生马不停蹄先来到风间组的酒馆"星尘"，这依然是自己最信得过的地方。

不过今日酒馆似乎没有开张，门口倒是围着不少人，他正要上前仔细查看，却被几个流氓拦住了。

"喂，长眼睛了么？没看到里面在谈判？"

没等这声音继续下去，它的主人就被点倒了。

大厅里很安静，分成了两拨人马，一拨是以桐生的小弟雄也为首的风间组帮众，他们站在一个长桌后，站在长桌前的另一拨人从腰牌上看，似也是东城会的，却不知是谁手下的人？而桌上则撒满了大把的银票珠宝。

对方人群中走出一个汉子，只见他身穿紫色西装，一头细碎的辫子衬得其十分流气，显然不是正派人士。

这汉子冲着雄也这拨人吼道："咱们都是一家人，我本不打算失了脸面，十万两不是个小数目，这酒馆你们到底卖是不卖？"

"这酒馆是老帮主留下的，坚决不能卖，不要仗着你们人多势众就可以为所欲为！"雄也坚决答道。

"哼，帮主都不在了，还有谁会替你们撑腰？"那汉子极为嚣张。"看来不弄点手段，你们是不会答



应了！”

“都住手，自家人不打自家人。”一个声音从人群中响起。

雄也寻声望去，这不正是桐生大哥么！

“桐生大哥……”雄也说着站到了他的身后。

对方众人听得这便是当年威震江湖的“堂岛之龙”，不由得心头一紧。那汉子更是一反常态，立刻扭头低三下四地说道：“原来是第四代帮主，小的有眼不识泰山，小的是锦山组一个头目，叫做长谷川部，还请四代帮主大人有大量，放过小的这回……”

可就在他弓下腰起身时，一柄长长的武士刀刺了过来！

桐生早有准备，侧身一滑躲过了这一刺，接着一招“古牧流·无刀转生”，劈手抓住了这长谷川部的双腕，将其狠狠摔在地上。

风间组帮众声势大振，纷纷动手夺掉了对方的兵刃，锦山组一干喽罗也被桐生一马的正气和迅速的反击镇服。

酒馆内片刻间便恢复了宁静。

“唉，帮主这一出事，整个东城会都乱了套。”雄也叹道。

桐生奇道：“这种事本不应传开的，为何会闹得满城皆知？”

“有人成心看到帮内一片混乱，他好趁机夺下这帮主之位。”身后传来一个熟悉的声音，原来是帮里的故友，风间组的二代组长柏木修，他也是东城会中资格最老的元老之一。

柏木修走近了对桐生说道：“锦山组的神田强狼子野心，帮主遇刺的消息一定是他放出去的，借此好造成群龙无首的局面，所幸帮主的伤没有大碍，已经由峰义孝妥当看护起来，眼下由我暂任这代帮主一职。”

桐生一马想起从冲绳临行前名嘉原茂的告诫“峰义孝不可信”，问道：“这峰义孝为何就能看护好大吾？”

“你有所不知，”柏木答道，“此人是由帮主一手提拔上来的，这知遇之恩他不会忘记，他的白峰会近两年为东城会立下了汗马功劳，其才干绝对是帮中翘楚，下一任帮主很有可能就是此人。”

“代帮主过奖了，”却不想此时峰义孝亲自来到三人面前，“我只想帮主早日康复，桐生大哥，冲绳的事情多有得罪了。”

桐生再一次打量此人，的确是一表人才！看来是名嘉原兄长多虑了。对他拱手道：“过去的事了，不用介怀。”接着向三人说道：“我想先去碰一碰这神田强。”

柏木修道：“此人好色，我带你去寻他。”

桐生点了点头，便和柏木二人出了酒馆。

据柏木的探子来报，神田强此时正在神室町西北的爱情客栈，做何勾当不言自明，二人便施展轻功向目标奔去。

“且慢！”在一个空地上，两人被一个古怪的声音叫住了，回头看去，只见从三面围过来六个顶着金发的大汉。

“桐生……一马，”为首的一人身长近九尺，声音结结巴巴，直直盯着桐生。

“毋那蛮子，你们是何人？”桐生厉声问道。

“《柳生秘录》……交出来。”为首那蛮子又说道。

“什么《柳生秘录》？”在桐生愕然之际，六个蛮子已经包抄上来。

不过在已经悟得天启的桐生面前，这六人便如玩偶一般，几招过去便被桐生制住了三人。

便在此时，传来一声巨大的火器声，柏木修倒在了血泊之中！

不知路人何时报了官，警笛声缓缓传来，几个蛮子见形势不妙，趁着乱逃走了。

“柏木！”

“查明真凶……照顾好……东……东城会……”就这样，老友倒在了自己的怀里。



神田强！此人嫌疑最大！

一脚踢开房间的门，眼前坐着一个七尺身材，面圆耳大，唇阔口方的胖子，这胖子见到桐生却丝毫不见露怯，双目精光闪闪，射出一股暴戾之气。

他咆哮道：“你就是桐生一马？可知你坏了老子多少好事！”

说着便跳起扑了过来！

别小看这神田强肠肥脑满，此人可使得一身好相扑，身形十分敏捷，推、摔、捉、闪、绊几大要诀逐一施展开来，竟让桐生毫无办法。

几十招过后，二人依旧在僵持中，这神田的确有两下子，无怪乎稳坐了这锦山组的首席，可想起柏木临死前嘱托，桐生便暗自在拳上增加了内力。一招“金刚”直击神田面门，终于打出了破绽，接着左脚踏在其身后，略微弯曲，一个闪身晃到了神田背后，扣住双肘的曲池穴，右膝顶在其背上，神田受力不住，仓皇跪倒。

“说！偷袭大吾，还有柏木的死是不是你下的毒手！”怒极的桐生喝问道。

神田强此时毫无还手之力，听得此言立刻打了个激灵：“怎么可能是老子！老子是瞧不上那俩人，一个懦弱无能，一个低三下四，可还没有要杀他们的地步！怎么，柏木那家伙也完蛋了？哎哟！”

桐生加重了手劲，喝道：“若被我发现了你有篡逆之举，定不饶你！”

知道再也问不出什么名堂来了，桐生便松开了神田，接着在其正要转身反击之际一掌击中了其下颚，神田因剧痛昏了过去。

桐生回到风间组会馆的寓所时已经疲惫不堪，回到京城之后一刻也没有停歇过，竟然已经如此乱了……带着满脑的疑惑和失去好友的悲痛，沉沉地睡了过去。

一觉醒来已是次日正午，桐生正要继续出门查找线索，只见

会馆门口一人向内探头探脑，便迎了上去问道："不知阁下有何贵干？"

那人恭谨答道："小的想找一位桐生一马先生，我们老爷有请。"

"哦？我便是桐生一马，你们老爷是哪位？"

那人并不回答："小的还不敢说，请先生随我来，老爷只说了要与先生商谈冲绳地皮的事情。"说完转身便走。

听到此处，桐生只得紧随其后，不想这人竟然身负武功，不似寻常下人。

桐生跟着那人在神室町七拐八拐了一番，最终来到一所别院，深长的甬道尽头是一间小屋，那人停在门口，说了声"请"。

屋内有一张很大的书案，书案旁的两把椅子上已经坐了一人，那人身材略微发福，已经有不少白发，一双小眼炯炯有神，却遮挡不住脸上的憔悴。

"欢迎贵客，"那人微微一笑，"老夫田宫隆造。"

桐生一惊："兵部尚书！？"

那人又一笑，透出些许皎洁："正是老夫。"

"好吧，"对于能与朝廷官员面谈，桐生也不觉得有什么，"不知你要说关于那块地皮的什么事？"

田宫隆造先叹了口气，接着说道："桐生先生，还是先请听老夫道来。"

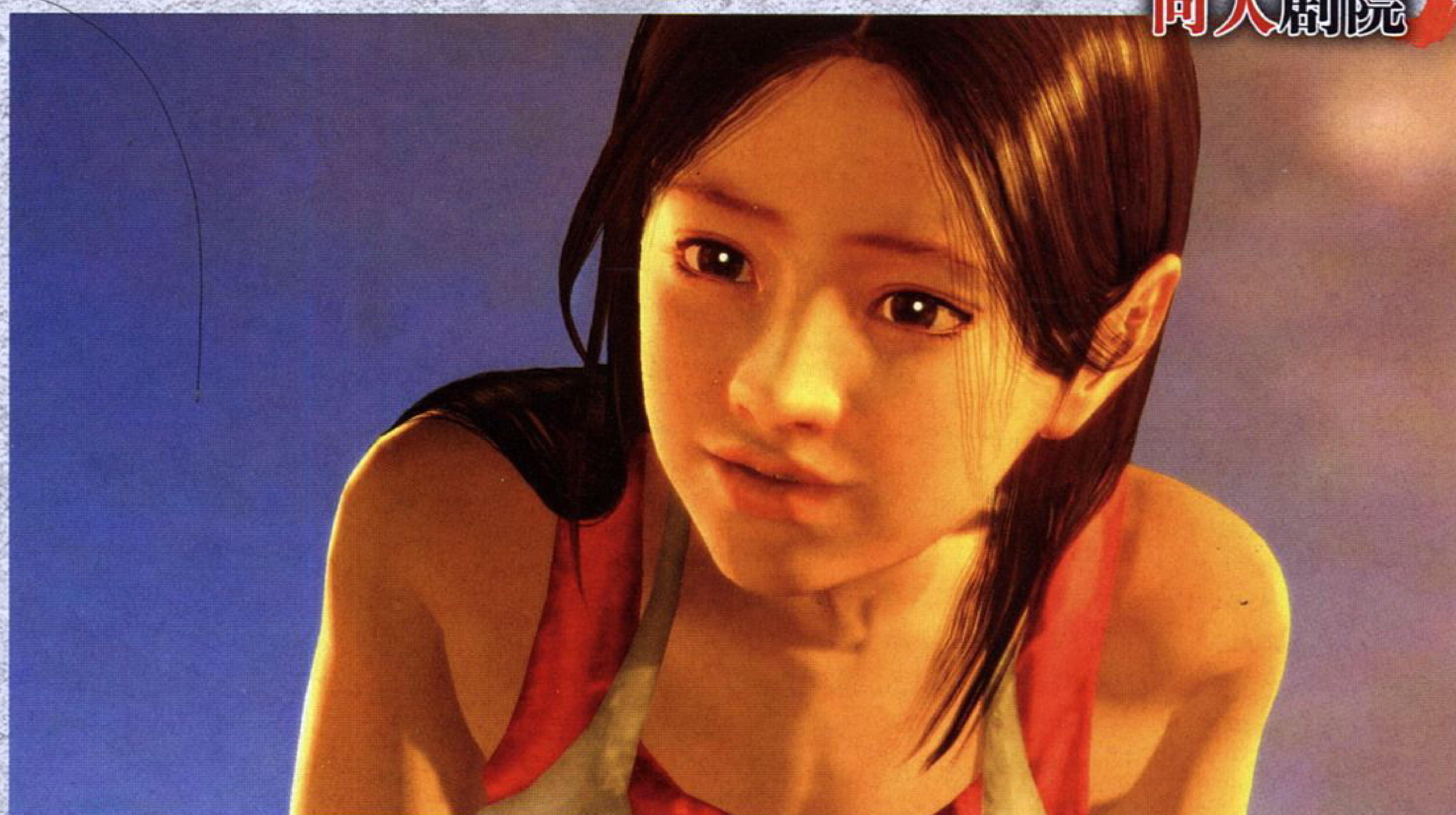
"愿闻其详。"

田宫站起身来，踱了一步，念道："古语有云，兵者，不祥之器也，天道恶之，不得已而用之，是天道也。"

桐生不明白为何他会说这个："何解？"

田宫道："就是说，在不得已的情况下进行战争，是合乎天道的，但另一层意思即是说，在和平年代，战争是不祥的东西，是违背天道的，势必为天道所谴。"

"嗯，你这番话我好像听过相似的。"桐生不禁想起了那位老者与那城。



田宫问道："江户时的柳生宗矩，曾著有一本《兵法家传书》，你可听说？"

"略有所闻。"

"但据传，柳生宗矩另有一部兵法著作，乃集其毕生之心血所创，据说得此作者可得天下。不知你可曾听说？"

桐生忽地觉得最近在哪里听过柳生的什么东西，猛然想到："可是《柳生秘录》？"

田宫惊道："你从何得知？"

当下桐生便将被那几个蛮子包围的经过讲了一遍，只听得田宫直冒冷汗。

"原来铃木那老匹夫真的暗通蛮国……"田宫沉吟道，"桐生先生，我们长话短说，冲绳海边那宅子下的宝藏，并不是什么金银珠宝，而是这本至关重要的《柳生秘录》，老夫只对先生有一个请求，无论如何都要保护这本秘录，万不得已就毁了它，但决不能令其落入奸人之手！工部尚书铃木善信，他本想打兴建海岸这个幌子而窃取秘录，可万幸的是名嘉原茂拒绝合作，因此他又开始明抢。"

桐生略感诧异："难道你就不想得到秘录？"

"刚才老夫已经讲过，和平年代里，战争是不祥的东西，这本书我希望永远不会被用到。"

桐生不禁佩服起眼前这位老者来："那么我要怎么做？"

田宫道："关键就在于东城会中有人与朝廷和蛮国相互勾结，制服了他便可了结这一切。"

桐生点了点头："好，我这就回去。"

回到会馆后，发现峰义孝已经等在那里，随身还带着一个木盒。

"桐生大哥，"峰义孝说着打开了木盒，"我来给你个交代。"

盒子里面赫然便是神田强的人头！

峰义孝依然泰然自若道："神田所率领的锦山组霍乱本帮，代帮主也因此而身亡，东城会险些灭亡，我便替帮中兄弟除了此人。"

"……"

"还有，"峰义孝继续说道，"桐生大哥，现在若想振兴本帮，一，要推选出帮主，本帮不能再这样群龙无首，二，本帮和朝廷的关系一向不错，我们可以支持工部尚书的海岸兴建这对四代帮主的冲绳也大有好处。"

桐生脑中一震！

"这便漏出马脚了么？"桐生死死盯着对方，"峰，把大吾交出来。"

"算了，我就知道我不会演戏。"此时的峰义孝已经原形毕露。

"为何要这样做？"桐生质问道。

"为何？为了东城会，若胜了我，就告诉你帮主的下落！"说着便一拳袭来。

……

自那一战已半月有余，大吾的伤势虽然还未痊愈，在雄也等人的照料下，东城会彻底清理了门户，还在渐渐复苏着，铃木善信被革职查办，田宫尚书也保证了冲绳这块海岸的平静。

"阿叔。"小遥一边轻唤着他，一边跑了过去，两人一同望向遥远的海平线。

英雄、侠客，这位堂岛之龙终于拥有了自己最想得到的宝藏……

Fin

作者按

1. 最终完成了这么一篇同人不是同人，剧情小说不是剧情小说的东西，发现一开始想得还是太天真了啊，有帮派、有武功、有英雄，但不是说改改古语就能成武侠的……

2. 个人认为原剧本的线路扯的太散，而且篇幅有限，故根据自己的想法重新拼装，各位"如龙饭"还请多包涵。

职场风云！真·Salaryman物语——漫谈《岛耕作》系列

文 还珠楼小主
编 胜负师
美 心の永恒

职场风云，尽在“掌”握

2008年3月，Konami推出了一款基于NDS平台，集养成与文字冒险元素于一身的游戏作品《课长岛耕作DS 万能先生的爱情和事业》，本作改编自漫画家弘兼宪史的同名漫画。提起“岛耕作”的大名，国内玩家或许知之甚少，但此君在日本却是大大的有名，虽然是漫画中的虚构人物，却是“日本最最出名的上班族”，被奉为日本中产阶级的“精神领袖”。不过，在游戏中，玩家扮演的并不是这位传奇人物，而是岛耕作所在的初芝电产（HATSUSIBA）株式会社的一名新进职员，要在岛课长的指导下，学习工作技能和商场礼仪，最终成长为一名足以和岛耕作比肩的优秀“会社员”。

整部游戏以类似卡通漫画的形式呈现，人设也基本忠实于原作，如果是NDS玩家兼岛耕作的铁杆FANS，一定能从中找到许多亲切而熟悉的面孔。游戏方式是文字冒险模式，玩家要根据游戏中出现的各种各样的场合和情况，对相应的商务和礼仪问题做出解答。正确回答的话，就能够收集到相应的名片，能顺利推动游戏情节的进展，而且回答问题的正确率关系到玩家的职位变动，最后如果收集齐全部关系人的名片，甚至有机会超过前辈岛耕作，坐上部长大人的宝座。

当然，一个成功社会人不仅仅要拥有成功的事业，甜美的爱情也必不可少。《课长岛耕作DS》以“教你怎样成为一个真男人”为口号，在工作的八小时以外还设计了大量办公室恋情的桥段，玩家扮演的角色有机会与身边年轻美丽的粉领OL们擦出爱情的火花，当然前提是能够得体的回答那些罗曼蒂克的问题，根据回答问题成绩决定你和“她”关系的亲疏远近。

在操控性上，《课长岛耕作DS》充分利用了NDS双显触屏设计，玩家有较高的自由度，一些问题的答案需要用手写输入，新奇而有实感。总的来说，作为一部改编游戏，《课长岛耕作DS》是一部完成度相当高的佳作，不负Konami家族的盛名，无论是对于DS达人还是岛耕作的支持者，都能从中获得乐趣，而对于上班族来说，也是一部难得的互动式的职场百科全书。

《课长岛耕作》：超级上班族的诞生

不过，对于以青少年为主要用户群的NDS来说，《课长岛耕作DS》这种典型的“成人向”游戏似乎有些文不对题，难免会让人觉得Konami似乎在市场策略上考虑不周。其实，只要了解到它的原著“《岛耕作》系列”在日本动漫界以及日本当代社会文化中所占据的特殊地位，你就会不禁感慨：不管被改编到什么平台上，它都会是众人瞩目的作品。

日本动漫产业滥觞于20世纪50年代，发展到今天将近六十年的时间，已经进入到无所不包的“大读图时代”，大体上可分为少年向、少女向、青年向、女性向、成人向五大类。《课长岛耕作DS》的原著《课长岛耕作》就是一部典型的成人向漫画作品，也就是针对成年人读者的漫画（没什么好奇怪的，对于今天的日本，不要说是成年人，就连已经步入退休年龄的银发族都是看着漫画长大的，漫画对于他们来说是像空气一样稀松平常的存在），也是““《岛耕作》系列”的第一作。从1983年开始，“《岛耕作》系列”历经《课长岛耕作》、《部长岛耕作》、《取缔役岛耕作》三部曲，又在2002年开始发表具有前传性质的《青年岛耕作》和《主任岛耕作》，同时正传部分继续刊载了《常务岛耕作》、《专务岛耕作》。2008年，随着“社长篇”的推出，年逾花甲的漫画主角岛耕作终于登上了自己事业和人生的巅峰，但故事仍在继续……

提到“《岛耕作》系列”就没法绕开他的“父亲”——漫画家弘兼宪史。他生于1947年9月9日，故乡在山口县岩国市。自幼酷爱漫画，是著名漫画家手冢治虫的忠实拥趸，曾立志长大后要当一个漫画家。不过，当他从早稻田大学法律系毕业后，却选择了进入松下电器产业的广告宣传部任职。这在当时并不是什么不可思议的事情，在20世纪70年代，画漫画还被认为是一种不入流的行当，而一流大学的毕业生进入一流企业就职被视为理所当然。



只是，因为无法割舍心中对于漫画的执着和热爱，弘兼宪史终于在1973年辞去工作，从一个朝九晚五的上班族转型为一名专职漫画家，并于翌年开始发表作品。十年后的1983年，已经和自己曾经的助手、漫画家柴门文（代表作《东京爱情故事》）结为夫妇的弘兼宪史在日本著名出版商讲谈社的漫画周刊《MORNING》上发表了“《岛耕作》系列”的第一部作品《课长岛耕作》。当时或许没有人能想到，这不仅开启了弘兼宪史自己迈向事业成功的大门，而且也造就了一段无可替代的职场传奇。

日本公司职位对照表

日本公司职位	英文	中文
会长	CHAIRMAN	董事长；集团主席
社长	CHIEF EXECUTIVE OFFICER, President	总经理 总裁（简称C.E.O.）
代表取缔役／专务取缔役	MANAGING DIRECTOR	执行董事；常务董事；董事总经理
取缔役／专务／常务	DIRECTOR	董事
事业部长	Head of Business Group	事业群总经理、副总经理、协理、资深总监
部长	DEPARTMENT CHIEF	部门总经理、协理、总监
课长★科长	SECTION CHIEF	部门经理
系长	SECTION IN CHARGE	部门主管
主任	SUPERVISOR	主任
会社员	STAFF	职员

課長
島耕作DS
デキる男のラブ&サクセス
2008年03月19日 発売予定
週刊モーニングで連載中の『島耕作』がニンテンドーDSに登場
家庭より仕事を優先する父への反感から『会社員』のあり方を
疑問に思う主人公は、大学の先輩である島耕作のアドバイスで初芝電産に入社。
久美子を始めとする数多くの同僚達と仕事をこなし、
一人前の会社員として成長していくアドベンチャー形式ゲーム。

为什么这样红：破解岛耕作密码的关键词

1 Salaryman

"Salaryman"是一个典型的和制英语，也就是日本人用英语单词造出来新字。Salary的意思是"工资、薪金"，Man指男人，Salaryman就是领薪水的人，也就是"工薪族"或"上班族"，假名为"サラリーマン"。

二战结束后，日本社会在激烈的阵痛中走上了经济社会的重建之路。在经历了20世纪50年代的重建与复苏之后，日本经济发展从60年代开始驶入快车道，实现了经济起飞，到70年代便超越英法德等国，成为西方国家中仅次于美国的第二大经济体。在这个过程中，丰田、本田、松下、索尼、东芝、日立等一大批具有国际竞争力的大型跨国公司成为拉动日本经济增长的生力军。而就职于这些大型企业、关联企业以及其他中小企业的日本人就成为了名副其实的Salaryman，而这些受惠于经济高速增长的普通日本人逐渐演变成支撑现代日本社会的中产阶级群体。

岛耕作就是这样一个六七十年代上班族的典型代表。从进入初芝电器产业株式会社之日起，在此后的近40年间，他一直在为初芝电产工作，从普通职员开始一路奋斗，最终登上社长的宝座。虽然不是所有的上班族都能如岛耕作一般攀爬到金字塔的顶端，但他们的成长轨迹却颇为相似。

一个青年人大学毕业后，会选择一个与他的学历背景（也就是他所毕业学校的社会声誉）相当的公司就职，从基层做起，慢慢依据"年功序列"（也就是论资排辈）受到提拔。而且，这一时期的日本企业大都采取终身雇佣制，员工一旦被公司雇佣，基本上就会为这家公司效命，直到退休为止。几乎看不到员工跳槽的事情发生，而除非遇到重大事变，企业也绝不轻易解雇员工。这种劳资关系被形象地比喻成"与会社结婚"。

对于和岛耕作同龄的日本人来说，成为"Salaryman"意味成功和体面的中产阶级地位。更重要的是，成为上班族就意味着稳定的工作和生活，意味着退休后可安享晚年，意味着不断在增加薪酬和参加培训提高自身水平的机会，意味着公司会关心和照顾雇员以及他的家庭。反过来，上班族将他们的一生贡献给公司，宁愿每天忍受拥挤不堪的电车，往返通勤，加班加点更是家常便饭，至于"抛妻弃子"远赴外任也只能甘之如饴，甚至会因为长期的超负荷工作而导致"过劳死"，也似乎都算不得什么。因为当他们成为上班族的那一刻，似乎就与公司签订了某种"神圣契约"。有趣的是，在日语中，公司被称为"会社"（Kaisha），如果把这两个字的顺序颠倒过来，即Shakai，它的意思是"社会"。是的！公司是上班族的社会，为他们提供一个赋予每个人存在意义的人与人的关系网。以至于在公务场合人们都不大理会彼此的姓名，而是直接用公司的名字相称，比如一个在TOYOTA公司工作的人，不管你是机床操作工、软件程式员或是会计，都会被称为"TOYOTA SAN"，也就是"丰田先生"。



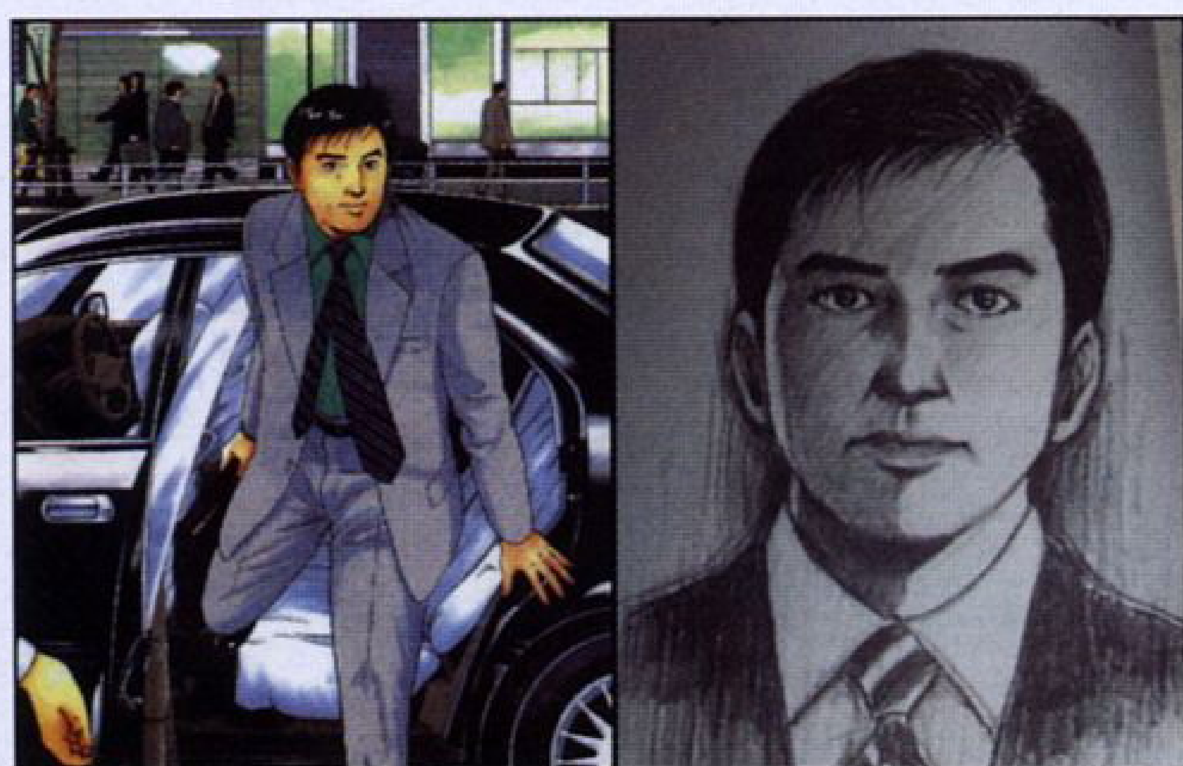
2 入职与升迁

岛耕作于1970年4月，以新进职员的身分加入初芝电器产业株式会社。入社仪式上，他第一次见到了初芝电产的创始人兼精神领袖吉原初太郎。此时的岛耕作应该还没有觉察到，有朝一日他将成为这位"经营之神"的后继者。不过，对于当时的岛耕作来说，最需要专心应付的是此后长达七个月的入职培训。而要和岛耕作一起接受考验的还有其他924位"同期生"——在日本企业中，同年入职的员工称为"同期"，入职较晚的员工要称入职较早的员工为"前辈"，而前辈们也有义务对后辈进行教导，如果在工作中出现了意见分歧，在职等相同的情况下，前辈有更大的发言权。

在经历了严格的入职培训后，岛耕作以优异的表现达成了自己的第一志愿，进入初芝电产总公司营业本部贩卖助成部任职，而且一干就是13年之久。在这期间，岛耕作由普通职员升为相当于部门主管的"系长"。

1983年5月，34岁的岛耕作升任相当于部门经理的"课长"，负责贩卖助成部宣传课，正式成为了公司干部中的一员。当然，这也是他作为"课长岛耕作"传奇故事的起点。

其实，在现实中的日本企业里，三十几岁就能坐上课长的位置已经算是年轻有为了。随之而来的，可能就是同期甚至是前辈的羡慕或嫉妒，岛课长在这方面也算是吃了不少的苦头。不过，真正让岛课长感叹的或许是他的荷包并没有因为升职而涨出多少。事实上，同期入职的职员，多年之后，也可能会在职位上相差很大，但是在薪金上的差别却不甚明显，通常大约为25%，远低于欧美企业的平均水平。而从大约50岁到强制退休年龄60岁（现在增加到65岁），员工的工资增长很快。在退休时，还有大约相当于最后的年薪3倍的特别补助一起发放。当然，还有稳定的养老金。这种薪酬设计的基本理念是要让上班族的工资与他们家庭经济状况挂钩：当这个上班族30岁时，他的家庭没有更多的需求；当他50岁时，孩子上大学，他的薪水适应他增加的账单；当他退休时，还能指望得到公司的关怀。惟有如此，才能让员工放心的把自己的一切交托给公司，成为公司家庭中的一员。



不过，在一般人可以坐领高薪的年纪，岛耕作却越发忙碌起来，先是担任了直属社长统辖的综合宣传部部长，又先后授命外调到关系企业担任相当于董事的专务，在相当于公司大部门总监的部长位置上又奋战了十年之久，其间人事更迭不一而足，个人荣辱沉浮也自不必言。2002年，已到知天命之年的岛耕作最终达成了每个上班族都会有的梦想，进入公司董事会，成为相当于公司董事的取缔役，开始被人们称为"岛役员"。

成为取缔役（董事）不仅意味着进入公司的最高管理阶层，也意味着"上班族"与公司的关系发生了本质的变化，不再是以前的雇佣与被雇佣的关系，而是委托与被委托的关系，退休后领取的也不再是退休金，而是公司给予酬金（终身俸）。但是，在为公司服务、对股东负责这点上来说，"役员"们的工作与普通上班族并没有本质的区别，只是责任更重大而已。

至于岛役员，他作为管理层的仕途可谓精彩依旧。从他被推举为取缔役后三个月后，便以总公司取缔役的身分调任上海初芝电器公司董事长。三年后，升任相当于公司执行董事的常务取缔役，负责初芝电器大中国区事务。2006年，岛耕作又坐上了负责中国、印度和北美地区事务的专务取缔役的职位。2008年，因成功击退外国竞争对手，完成对传统竞争对手五洋电器的并购，61岁的岛耕作终于当上了新公司的社长（集团总裁）。这或许是对他38年职场生涯的最高肯定，但却远不是终结。毕竟，"领袖是希望的化身"，所有人都在期待岛社长继续"岛耕作"的传奇。

3 外任

从20世纪六七十年代起，随着日本企业开始全球布局，日籍职员也被派驻到世界各地的分公司或办事处。久而久之，出国任职已经成为日本企业考察职员的一个重要环节，尤其是对那些日后有望晋升为管理阶层的青年储备干部而言，他们对外任的态度和在任所的工作表现将直接决定对他们日后在公司的前程。很难想像，像初芝这样的一个大型跨国企业集团会任用一个没有国际观的人担任公司的领导者。

在岛耕作升任课长后没多久，便接受派遣前往位于纽约的初芝美国分公司任职。此时的岛耕作正在面临婚姻危机，妻子不愿随他去美国，岛耕作只得单身赴任。这个或许并非出于他的本意，但却给上司留下任劳任怨的好印象。在美期间，岛耕作见到了日后改变他一生轨迹的男人大泉裕介，目睹了自己的同事如何被最信赖的人出卖。更重要的是结识了同在初芝美国公司工作的白人女子艾琳，并和她的另一个黑人男友鲍勃坠入了奇特的三角恋情中。这段恋情给岛耕作留下了一个私生女南希·艾伦，15年后，因缘际会之下，这个女孩儿以新锐歌手"ニャッヨ"的身分成为岛耕作任专务（董事经理）的阳光唱片公司（初芝投资建立的关联企业）的签约艺人。不过，直到南希遭遇意外，弥留之际才与生父相认，让岛耕作抱憾终生。

岛耕作的第二个外任地是菲律宾。这次外任的起因多少有些滑稽，初芝创始人吉原初太郎的女儿、社长夫人大泉笙子要岛耕作帮助指认吉原初太郎生前的情妇大町爱子，但岛耕作因为种种原因没有站在社长夫人一边。结果遭到了夫人的"报复"，半流放性质地被派往初芝菲律宾分公司担任市场调查顾问专员。然而，让岛耕作始料未及的是，这趟旅程不久后就演变成了血色的伤心之旅。先是目睹了同在一座大厦的松原先生因为卷入桃色纠纷而被人开枪射断了手指。之后，又因为在处理劳资纠纷得罪了当地激进组织的成员，遭遇武装袭击，岛耕作虽然侥幸逃过一劫，但与他同行的同事兼好友坚村健三却中弹身亡，客死异邦。从菲律宾卸任后，岛耕作又先后被派往泰国、越南等地，可以说足迹遍布东南亚。而书中描写的这段时期，恰恰是1997年亚洲金融危机前，东南亚国家经济发展蓬勃发展，日本企业视之为投资乐土的时期。

如果以外任的时间而论，最长的当属中国。自从岛耕作升任取締役（董事）后，大约有六年左右的时间负责初芝在中国的事务，历任初芝电器上海分公司董事长、初芝大中国区总裁（本社常务取缔役身分）、初芝印度、中国、美洲大区总裁（本社专务取缔役身分）。平心而论，作者透过岛耕作的视角，为读者描绘了一个日本企业家眼中，中国在新世纪里的社会图景，虽然部分内容有失公允，但基调仍然是比较客观的，不妨可以看做是了解普通日本人的"中国观"的一面镜子。



作为一部具有极强写实风格的漫画作品，只要仔细查阅岛耕作的外任地和漫画发表的时间，就会发现岛耕作的每一个外任地都是当时日本企业界、经济界关注的焦点地区。作者细致的描摹当地的风土人情，打开了一扇管窥异邦的窗。无外乎，人们都说"《岛耕作》系列"是上班族外任的教战手册。



4 情爱

2001年，当弘兼宪史因"《岛耕作》系列"荣膺讲谈社第25届漫画奖的时候，评审委员会给出了两极化的评价，正面的意见是说："剧情写实，非常好的漫画"；负面意见则是说："蔑视女性"、"漫画内情爱场面太多"。的确，作为一部成人向的漫画作品，"《岛耕作》系列"中的确有不少情爱场面，但基本上没有孤立于故事情节的突兀描写，还算是在合理的范畴之内。只是贩售的时候仍然要加上限制级的标签。不过，话说回来，总是围绕在岛耕作身边的那些常人可遇而不可求的艳遇，也正是岛耕作魅力和吸引的集中体现。下面就让我们从岛耕作众多的红粉知己中挑选几位最重要的，给大家介绍一下。

本来，岛耕作的情感经历与普通的日本上班族没有太大的区别。入职后，与自己从大学时就开始交往的恋人结婚，婚后育有一女。虽然他也有外遇的对象，也有过一夜情的经历，但是这对于日本职业男性而言，并不是什么值得大惊小怪的事情。由于日本传统文化因素、西方性解放思潮的涌入以及职场的巨大压力和追求新奇刺激的心理，让当今日本男性中的很多人在婚育后，都放弃了与妻子的夫妻生活，转而到家庭以外寻找满足的途径。只不过，仔细研读就会发现，岛耕作并非是一个四处渔色的老饕客，而是一个情场上的性情中人。

马岛典子是岛耕作的红粉知己中较早登场的一位。她是银座夜总会"依依"的妈妈桑（老板娘），是初芝第四任社长大泉裕介的情人，最早与岛耕作在纽约相识。岛耕作之所以会跟她扯上关系，是因为时任初芝美国分社社长的大泉裕介要他监视马岛典子是否有出轨行为，不想却让岛耕作来了个暗度陈仓。其实，出身风尘的马岛典子并不是一个坏女人，甚至每每到关键时刻都能巧妙地帮助岛耕作化险为夷。而且，她对大泉裕介也可以说是一往情深，在大泉裕介中风瘫痪不得不靠轮椅代步的日子里，她相伴始终，不离不弃，足见真性情。后来，马岛典子来到了中国，在北京开了一间名为"黑蜻蜓"的日式酒廊。岛耕作和他的生意伙伴经常光顾到这家店。但在不久前，因为房东毁约，马岛典子不得不寻找新的店址。

对于已经遭受过一次失败婚姻打击的岛耕作来说，能够从心灵的深处涌起"我想娶这样的女孩儿"的念头，一定是不容易的吧。而让岛耕作产生这样想法的人就是大町久美子。大町久美子的初登场是在岛耕作任展示课课长的时候，当时她还是初芝的新进社员。不过，她的真实身分是初芝创始人吉原初太郎的私生女，她的母亲就是大町爱子。母亲曾经是名满梨园的艺伎之花，让她出落成了人见人爱的美人痞子。而私生女的身分和幼年的奇特经历，又让她养成了敢爱敢恨的泼辣性格以及对异性和婚姻的强烈不信任感。于是，在岛耕作和大町久美子之间，便形成了一种外人难以理解的"爱人"关系。两人从不彼此约束对方，也不曾对彼此间有另外的异性友人反应过多，但不论是分别日久，还是时常谋面，都会有一种难舍难分的感觉。这种含蓄中夹杂着疯狂的爱情长跑竟然持续了20年之久，直到今天还未终结。而就大町久美子的理解，这就是他们之间的"永恒的爱"。

相比于马岛和大町，岛耕作在初芝京都分公司任职时结识的铃鸭桂子则是给人一种我见尤怜的感觉。桂子的妹妹万梨子是岛耕作属下的职员，一直暗恋岛耕作。岛耕作曾把他与开居酒屋的老板娘桂子之间的关系形容为"老师与家长之间的关系"。但两人最后还是坠入了爱河。只是，桂子本身就是当地权贵的情人，这注定了岛耕作与她的关系无法持久。但桂子的存在却成为了岛耕作此后人生中一个无法释怀的羁绊。总是在故地重游时，不经意间与桂子相遇，虽然岁月流逝，已经让年华老去，却仍旧无法忘怀少年时节的郎情妾意。就如同是京都对日本人存在一样，是一份远去的、带着青涩初恋味道的回忆。

5 派系

俗话说，有人的地方就是江湖。对于大公司而言，相互倾轧的派系斗争几乎就是家常便饭。说白了，无外乎就是“利益”二字。虽然岛耕作一再宣称自己不属于任何派系，但终究形势比人强，自从他当上课长之后，初芝内部的多次派系斗争都把他裹挟其中，而且他还常常成为底定胜负的关键。正是应了那句：人在江湖，身不由己。

岛耕作第一次被卷入公司内部的派系斗争是在他刚当上课长后不久。当时初芝的商业情报被竞争对手获知，岛耕作委托自己的好友、私人侦探暮木进行调查，最后终于找到了泄密事件的幕后黑手是公司贩卖促进部的庭部长。岛耕作把调查结果报告了自己的上司福田部长，结果福田部长和他的“老板”宇佐美常务利用这个丑闻，整垮了对立派系的庭部长及其背后的水野专务。

后来，在岛耕作被派任到纽约期间，宇佐美要求岛耕作搜集不利于初芝美国分社社长大泉裕介的证据，以便将其整倒。但是岛耕作由于种种原因并没有执行宇佐美的命令。后来，在决定初芝总公司副社长人选的斗争中，大泉派胜出，宇佐美派失败，派系成员遭到“流放”。岛耕作却由于其他原因也被放了外任。

当岛耕作再次回到总公司，就任贩卖助成部展示课课长后，一场更大规模的派系斗争又展开了。这次派战的双方是社长苫米地功和副社长大泉裕介。一直以来，苫米地功对身为公司创始人吉原初太郎女婿的大泉裕介甚为忌惮，怕他有朝一日会抢班夺权，因此必欲除之而后快。岛耕作被视为大泉派的成员而遭解雇。为了保住饭碗，岛耕作接受部长中泽喜一的建议，动身前往印尼巴厘岛，向公司大股东大町爱子求助，但最后无果而终。另一方面，岛耕作的友人暮木则巧妙地利用舆论使苫米地派把持的公司董事会陷入困境。最终，在大泉副社长的权谋以及同情岛耕作的木野会长的临门一脚作用下，苫米地社长变成了孤家寡人，被逐出了公司，岛耕作也得以复职。

此后，初芝内部的派系斗争仍旧没有消弭的迹象，尤其是在决定重大人事安排的时候。而岛耕作也依然在扮演着关键性的角色，经历了风雨的他似乎已经学会了如何在派系的夹缝中，如同原野中的一头孤狼，果敢而坚毅地行走，做出自己的判断和选择。这种境界或许是众多上班族期望却又难以达到吧！



6 M&A

所谓M&A，就是“Merger and Acquisition”，指的是企业间的收购与并购。在今天，企业间M&A已经是最寻常不过的商业活动，但由于出发点不同，结果也会大相径庭：善意的M&A可以实现强强联合，为企业带来更好的发展前景，但恶意的M&A则可能让被并购的企业彻底瓦解。

在岛耕作刚刚当上部长后没多久，就从社长中泽喜一那里得到了一项特别任务：竭尽所能阻止关系企业曙制作所被当地财阀有马集团收购。这是一场地道的遭遇战，由于有马集团蓄谋已久，早已在持股比例上占了优势，惟一的胜算就是争取其他小股东的支持。这是一项相当繁琐而艰苦的任务，必需逐一说服每一个小股东，给与他们反对收购的授权，只有掌握了过半股权才有胜算。在距离决定是否同意并购的临时股东大会还有一个月的时候，曙制作所的每一位员工都被动员起来，奔赴全日本各地争取每一位小股东的授权，而初芝公司则在暗中不断提供“银弹”，终于在圣诞节来临之时凑足了股权。在随后的临时股东大会上，曙制作所以21000股的微弱优势挫败了有马集团的恶意收购图谋。

如果说击退有马集团仅仅是打跑了一只贪婪的土狼，那么15年后已经升任初芝本社专务取缔役的岛耕作就必须在M&A的战场上与国际大鳄一决雌雄。事情源于来自韩国电子产业巨头的SOMESAN集团准备以股权置换的方法收购初芝在日本主要竞争对手五洋电机公司。这笔交易原本与初芝无关，但是岛耕作精明的意识到如果任由SOMESAN集团吃掉五洋电机不仅会导致尖端技术流向国外，而且会进一步壮大外商实力，对包括初芝在内的算有本土企业构成威胁。为此，岛耕作全力说服初芝公司的董事会，由初芝担任“白马骑士”，即对抗恶意收购者的善意第三方，出资并购五洋电机。这场恶战最终以初芝高出对手40%的溢价成功标下五洋电机的股权。之后两家公司宣布合并，组建初芝五洋控股集团公司，岛耕作出任集团公司首任社长。可以说，正是这次M&A大战为岛耕作打开了通往社长宝座的大门。

结束语

有人认为，漫画中的主角岛耕作就是作者的分身。这话并非全无道理，像是岛耕作的生日与作者一样是1947年9月9日，而故事中描绘的“初芝电产”公司与弘兼宪史曾经就职过的松下电器也有几分神似。但是，如果把《岛耕作》系列”看成是弘兼宪史的自传或是意淫秀，那就大错特错了。诚如作者所说：“上班族的世界是充满妥协与无奈的，蕴含着不为人知的悲哀，这也正是我最想画出来的东西。”

然而，倘若岛耕作只是如此而已，那恐怕也无法吸引如此众多的读者为之疯狂，更不可能成为现代日本社会的一个文化符号。与普通上班族相比，岛耕作可以说是个超级幸运儿，不但仪表出众、能力过人，为上司所器重，而且总是被美女包围，似乎总是有享用不尽的艳福，就算遇到困难也会有贵人相助。在现实生活中，或许真的很难有这样的人存在吧！所以，岛耕作是一个梦，一个属于所有Salaryman的梦。可是，这个梦又如此的写实，让我们不由得会认为这一切就发生在我们的身边。是的，对于我们这些在职场上混迹多年的人来说，朝九晚五的单调生活让我们感到厌倦，却又为了生计不得不忍受这一切。而“岛耕作”却给了我们这些职场中人一个最美好的职场之梦，从中尽情享受希望的快乐。这大概就是“岛耕作”的魅力所在吧！





文 Drow、Delphi

冰山下的传奇
索尼的ICE Team

技术变革通常以两种方式出现，快得眩目或者慢得让人失去耐心，而这两点都可以用来形容PS3游戏引擎的发展现状。现在，不少第三方开发商的次世代技术如同兔子背上的乌龟，PS3空有一身卓越的硬件本领，却因为操刀者的无能而使游戏成品效果大打折扣。反观索尼第一、二方开发商的表现，却是另外一番灿烂的图景。早在07年底上市的《未知海域 德雷克的宝藏》，时至今日依然是次世代最佳画质游戏的强有力角逐者。即使这一荣耀最终被《杀戮地带2》或《未知海域2》摘得，ICE Team成员们的脸上还是会洋溢着相似的笑容。作为SCE旗下三大核心技术研发团队之一，他们不仅拥有最强大的PS3图像引擎技术，而且参与了绝大多数PS3顶尖大作的开发。在很大程度上，SCE于危机中的恢复能力与底蕴，在ICE Team对技术坚韧不拔的追求中得到了充分彰显，也使其成为拉动PS3游戏回暖的主要火源之一。

ICE Team在多数玩家眼中还是一个冰封已久的迷，除了这个易记的名字，它的人员组成、工作权限、参与的游戏开发项目，甚至在PS帝国所处的显赫位置，鲜有真正曝光的机会。媒体对它的报道大多只有只言片语，ICE Team就像一个沉默的实干家，享受着与其贡献完全不相符的"默默无闻"的名气。有趣的是，ICE Team的工作地点与顽皮狗工作室同在一幢办公楼，并与SCEA旗下另一家王牌制作组圣莫尼卡工作室毗邻，他们的实际成员不足十人，平日专注于图像引擎技术的革新，为第一、二方游戏开发者提供引擎组件或图形模组，并拥有两项在索尼内部最尖端的技术：充分激发PS3硬件机能的图像引擎以及用于产品调试、分析和除错的系统套件。这样一个本该极富传奇色彩的故事，却因为ICE Team的谦逊、低调甚至刻意的收敛，隐没于茫茫冰山之下。但越是这样，愈能引起玩家对平静背后那些风起云涌的遐想。本文将透过ICE Team的成长经历与它的精神导师马克·切尼(Mark Cerny)的传奇故事，为大家揭示这一团体自身独特而强大的DNA以及他们的成功之道。

万事通

马克·切尼认为自己是一个幸运的家伙，但在外人看来，他无疑是个天才。17岁时，因一款意义深远的游戏《弹珠台》在欧美游戏圈一炮而红，随后又远赴日本，与中裕司一道开创了刺猬索尼克的辉煌。除了成功的游戏设计师身份，切尼还是著名的游戏开发与团队管理理论大师，他的"切尼之道"成为不少游戏制作组的工作"圣经"。除了创作出古惑狼、小龙斯派罗、杰克与达斯特这些脍炙人口的游戏角色，他还一手培养了两家业内顶尖的游戏制作公司：顽皮狗制作组和Insomniac Games。更有意思的是，马克·切尼从来不是索尼的正式员工，却领导着他们的核心技术团队ICE Team，并对PS3平台所有一二方游戏项目了如指掌。这些丰富而令人艳羡的履历，一再让马克·切尼的名字与游戏业的种种传奇密切联系在一起。



■《弹珠台》

1964年，切尼出生在美国加州伯克利，从小就对电子游戏产生了浓厚兴趣。17岁那年，他加入了雅达利公司。那时游戏产业还处于襁褓期，游戏制作组的规模大都很小，每名成员需要肩负多种开发角色。1983年，切尼创作了大名鼎鼎的游戏《弹珠台》，游戏开发只有三名成员，历时九个月，切尼负责游戏设计，其他两人分别是程序员和美工。由他制作的一款场景设计工具，可以很轻松的生成各种黑白世界，这款工具被切尼命名为"ICE"。接着他又制作了一款对早期卷轴游戏产生深远影响的作品《大浩劫》(Major Havoc)，并因此在游戏产业声名鹊起。不久之后，马克·切尼收到了来自世嘉美国的加盟邀请，他的职业生涯无疑迈向了一个更高的层次。由于在公司出色的工作表现，切尼随后被调往世嘉日本总部，成为了Sonic Team的一员。先后参与了世嘉八位机SMS游戏《上海麻将》以及MD上的《索尼克2》的开发。



■《大浩劫》

世嘉日本总部的工作，让他的职业生涯受益

良多，但同时也使其切实感受到东西方不同游戏开发文化的激烈碰撞。"我们的办公桌非常整齐地码放在一起，对面就是经理的座位，每天早上，他都要发表一段简短的演讲，安排每名员工一天的具体工作，这是一种非常明显的等级结构，在整间办公室里，甚至存在着五种不同的行政级别。"除了鲜明的纪律性，日本员工的勤奋和责任感，也给他留下了深刻印象。"这里的工作强度非常大，有些时候，三个人要在三个月时间里完成一款游戏，但是却总能呈现出一种有条不紊的状态。"初来时，切尼参与的一个游戏项目，设计师是日本人，一点不懂英语，作为项目的程序员，切尼与其交流完全要靠字典的帮助。切尼承认自己没有学习日语的天赋，在很长时间都没什么进步，但在日常工作中，他还是不断用"变形走样"的日语与同事们交流。很快，他就成了下班后公司饮酒大军的正式成员，与日本的同事们打成了一片。

谈及这段在日本工作的经历，切尼动情地表示："我在这里工作了三年，担任过程序员、设计师、项目主管甚至是美工。最酷的事情是，中裕司和我在一间办公室里工作，而铃木裕则在楼上两层办公，我近距离感受到了日本游戏设计师称之为'魂'的东西。"结束了在日本的工作，切尼重新回到了美国，并接受世嘉前同事的邀请，加盟了一家新成立的游戏制作公司，帮助他们应对创业初期的种种挑战，而这间公司就是日后成功实现"《古墓丽影》系列"复兴的晶体动力。毫无疑问，切尼很聪明，具有活力、文雅，讨人喜欢，圆滑与自信很奇妙的融合在他的气质里，并为他赢得了大量友情与商业合作机会。1994年，切尼成为了环球互动制作室的常务副总裁，经朋友介绍，他先后认识了两名怀揣游戏梦想的年轻人：杰森·鲁宾(Jason Rubin)与泰德·普瑞斯(Ted Price)，他们有着相近的年龄，都痴迷于游戏开发，两个人分别创立了自己的游戏工作室：顽皮狗和Insomniac Games，却被资金、开发资源和办公地点等问题搞得焦头烂额。



■世嘉日本总部大楼。

切尼适时伸出了援手，在环球互动的办公楼为他们提供了宽敞的工作场地，并签署了优厚的合作协议，在保持两家制作室相对独立的基础上，让他们为环球互动开发原创游戏。切尼对杰森·鲁宾和泰德·普瑞斯的高度认同，其实并非深入了解两人的性格或理念，而是因为他太喜欢和聪明人共事。于是，切尼倾心传授先进的开发经验与团队管理理念，帮助两家公司夯实自身技术，打造世界级的游戏产品线。事实上，如果当初没有切尼的决策和帮助，就不会有今日风光无限的顽皮狗和Insomniac Games。直到今天，深感知遇之恩的两家游戏制作室，依旧保持着与切尼本人的密切联系与合作，旗下众多游戏作品都或多或少留下了切尼的个人印记。当年，由于高度看好PS的发展前景，切尼力排众议，强调环球互动应优先制作PS游戏，并亲力亲为的参与游戏的实际开发：在顽皮狗的《古惑狼》项目中担任制作人，又在Insomniac Games的《小龙斯派罗》项目中担任执行制作人。

1998年，切尼离开环球互动，开始打理自己的游戏公司Cerny Games。有趣的是，这家游戏公司只有三名员工，并不从事游戏的实际创作，而是提供开发顾问、概念设计等服务。依靠自身雄厚且宽泛的职业经验，切尼建立了名为"切尼之道"的游戏开发战略，明确游戏制作过程中的"可为与不可为"。这套开发战略的主旨是保持自由、开放的心态，在遵循用户需求的前提下，倡导尝试各种可行性，并有效缩短研发时间。切尼曾对外宣称，如果游戏最初的概念无法打动玩家，在耗费大量精力完善之前就应该选择放弃。Cerny Games正式运营后的首个客户是SCEA，与索尼打了多年交道的切尼，找到了双方深入合作的新契机。他穿梭于SCEA在北美的多家游戏制作室，传授相关的游戏开发经验，帮助优化日常工作流程。"球员"时代是超级明星的切尼，又在"教练"的位置上如鱼得水。

随后，切尼又帮助顽皮狗和Insomniac Games，为PS2平台成功打造了全新的游戏系列：《杰克与达斯特》和《瑞奇与叮当》。已经在游戏产业浸淫二十余年的切尼，终于在2004年迎来了自己职业生涯的荣耀时刻：IGDA（国际游戏开发者协会）授予了他终生成就奖，并在个人介绍中形容其为"合作大师"和"万事通"。"他是我们这个产业少有的万事通，不仅以高瞻远瞩的眼光设计伟大的游戏作品，而且可以将周围的资源与人才有效粘合在一起。他非比寻常的高效开发策略，让整个游戏产业受益颇丰。"正因为如此，让我们更加好奇的是，马克·切尼的个人成功究竟是如何演化为ICE Team的集体成功？ICE Team又在Playstation游戏引擎的进化上书写了怎样浓墨重彩的一笔？



■马克·切尼获得终生成就奖。



■泰德·普瑞斯

寒冬之心

一个非凡的故事，往往由很多平凡的基因所组成。1994年，位于美国的Sony Imagesoft组建了一个内部技术团队，专门负责PS游戏开发套件、技术支援等工作。那个时候，有关PS主机的顶尖开发技术大多来自于SCE日本总部，Sony Imagesoft的技术团队更多的扮演着"技术测试者"的尴尬角色。1995年，Sony Imagesoft更名为Sony Interactive Studios America——也就是现在SCEA的前身。上个世纪90年代中期，随着PS等游戏主机的诞生，整个游戏产业突然意识到自己脚下是一片多么广袤的土地，而对于这片沃土所能孕育的果实，玩家们的期待也被提升到了一个为之惊喜的新高度。时任环球互动总裁的马克·切尼，敏锐把握住了这一发展机遇，将公司主要开发资源投入到PS游戏引擎的研发，与顽皮狗一道打造3D平台游戏《古惑狼》。为了获得充足的市场宣传和渠道支持，切尼决定联合索尼共同发行这款作品，索尼也派出了他们的技术团队协助开发。

没过多久，索尼的技术团队就吃惊的发现，自己的工作与其说是"指导"，还不如说是"学习"，因为顽皮狗对于PS硬件机能的摸索，已经到了有些令人瞠目结舌的地步。由其设计的3D游戏引擎不仅画面华丽，支持多种特效，而且运行效率颇佳。切尼骄傲的表示："我们更主动地捕捉和适应游戏产业的趋势与发展，并不把自己仅仅当成代码编写者。"于是，一直渴望打造过硬技术团队的Sony Interactive Studios America，下定决心与环球互动分享PS的核心技术，共同组建一支真正



■PS3使用的RSX芯片组。


■正在调试中的《未知海域 德雷克的宝藏》。

顶尖的技术队伍。从那时开始，他们与环球互动、顽皮狗的关系，超越了单纯的发行——制作模式。SCEA的游戏引擎技术实力得到了突飞猛进的发展，而环球互动制作的《古惑狼》、《小龙斯派罗》也以优异的画面表现技惊四座……ICE Team的传奇由此上演。

1998年，SCEA正式将旗下的核心技术团队命名为ICE Team，就在同一年，创建Cerny Games的马克·切尼成为了ICE Team的项目顾问。应该说，SCEA的此番选择相当高明，一方面，切尼与ICE Team的多数成员都是老相识，有助于保持技术与人事方面的连续性，另一方面，他的管理和开发经验，可以促使整个团队更高效的运作。2001年，索尼正式并购顽皮狗制作室，出人意料的是，顽皮狗创始人杰森·鲁宾并没有在资金和权限方面提出过多要求，而是直截了当的表示希望得到ICE Team。无疑，拥有了SCE在欧美地区最好的引擎技术团队，顽皮狗的内部地位和开发实力将得到极大提升。对SCEA而言，将ICE Team派遣到游戏开发第一线，也有助于技术与实际产品的融合。或许惟一的问题是，曾是顽皮狗顶头上司的马克·切尼是否愿意接受昔日下属的领导？

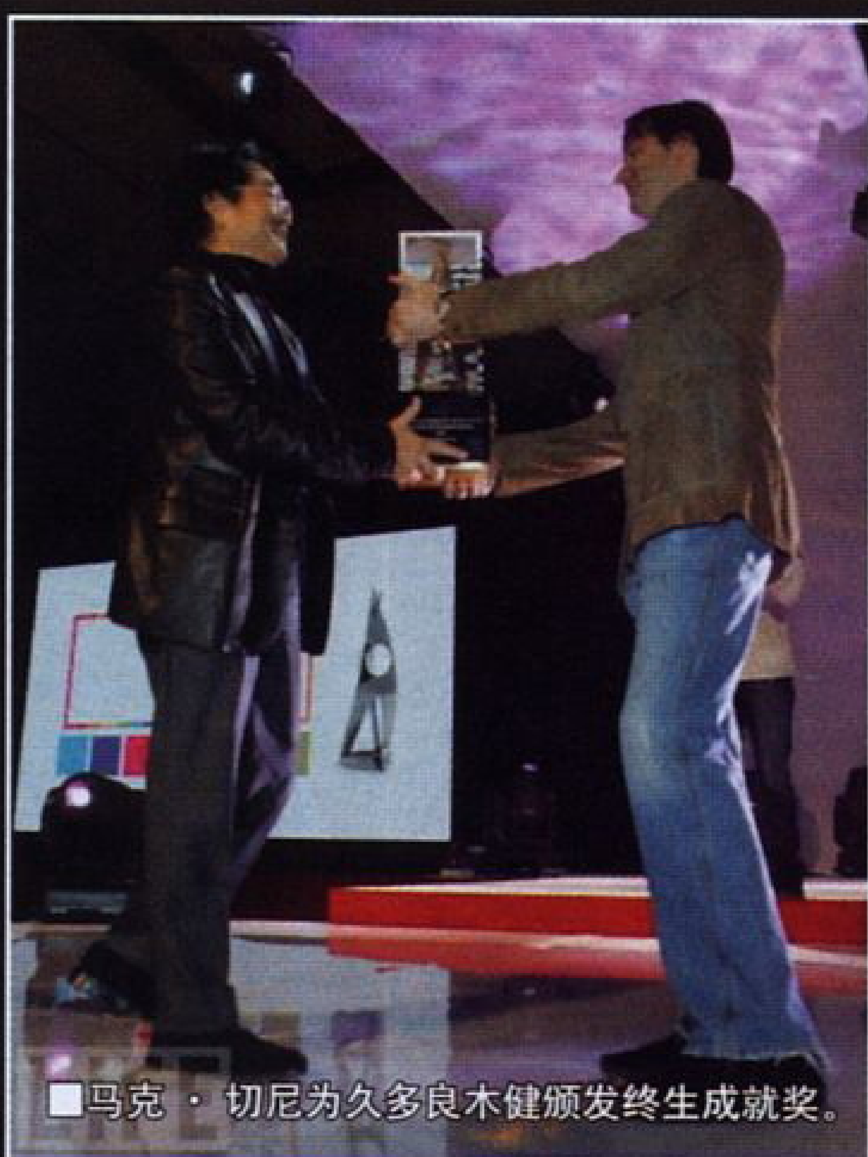
为了找到两全其美的解决方案，ICE Team成为索尼公司架构中一个非常独特的存在。一方面，顽皮狗的首席程序设计师David Simpson担任ICE Team的主管，组员们与顽皮狗的员工在一起工作。另一方面，ICE Team保持了相对独立性，除了参与顽皮狗的日常开发，还要往来穿梭于SCE欧美地区的第一方、第二方游戏开发商之间，提供各种技术支援，并直接向索尼全球制作室总裁汇报。此外，切尼以Cerny Games总裁的身份加盟ICE Team，并非索尼的正式员工，但却掌握着众多机密开发项目。当然，ICE Team不断取得的成就，并没有辜负SCEA当初的精心布局。借助其一流的引擎技术，《杰克Ⅱ》实现了无缝链接和超大场景设计，以绝佳的游戏画面享誉欧美地区。在PS2时代中后期，就算ICE Team什么都不做，一样可以“旱涝保收”。因为PS2稳居市场霸主地位，PS3的相关技术研究也被提上日程，但他们还是决心投入巨大精力，以真正攀上PS2游戏引擎的巅峰。

最终，“Kinetica”引擎诞生了，作为ICE Team开发的首款SCE第一方专用PS2游戏引擎，“战神之父”David Jaffe曾感叹道：“对PS2来说，(这款引擎)几乎是无敌的。”使用该引擎的游戏作品包括《战神》、《战神Ⅱ》、《海豹突击队》、《杰克与达斯特》、《大逃亡》等经典大作，这标志着SCE欧美地区的游戏引擎研发实力，正式超越了SCE日本总部，ICE Team自然功不可没。不过，争议还是接踵而至，由于ICE Team的引擎技术适用范围很广，因此不少玩家会习惯性的认为SCE自家作品大多出自其手。Insomniac Games总裁泰德·普瑞斯曾抱怨说：“我们拥有自己的技术，但当一些人说，Insomniac的游戏使用的是顽皮狗或ICE Team的引擎时，整个开发团队都感觉受到了伤害。”尽管无论微软，还是任天堂，都拥有自己的核心技术团队，会协助一、二方游戏开发商进行游戏制作，但身处顽皮狗的ICE Team，更容易聚焦在镁光灯下，加上声名显赫的马克·切尼，有时喧宾夺主就变得不可避免。

思虑再三，SCEA最终决定让ICE Team在公众视线中消失，成员们不得接受媒体采访，并签署了包含更多限制条款的保密协定，甚至索尼高层对外也绝少提起ICE Team的名字。当然，ICE Team的组员们并不为此感到特别沮丧，除了肩负的重要职责，他们还享有更高的薪酬和带薪假期等福利。更重要的是，随着PS3的横空出世，又到了ICE Team大施拳脚的时刻。事实上，比SCEJ技术团队还要早上半年，ICE Team在2003年底就开始了PS3引擎技术的初期研究，而若干成果被直接转化为《未知海域 德雷克的宝藏》。随后，他们又以技术支援者的身份，陆续参与了《战神Ⅲ》、《杀戮地带2》、《抵抗》、《小小大星球》、《瑞奇与叮当 未来毁灭器》、《摩托风暴》、《天剑》等大部分索尼一、二方游戏的开发工作。ICE Team的最新成果是顽皮狗2.0引擎，在预定今年发售的《未知海域2》中，不仅拥有比前作更多的多边形，更丰富的环境细节以及敌人数量，光影系统也将得到史无前例的加强，当玩家抬头注视头顶上的天空时，会为那些暖人的阳光与飘逸的云层所深深折服。

表面上看，ICE Team的成功是如此水到渠成，但事实上，能够取得今日的成就需要一系列的先决条件：如果没有切尼坚韧又不乏激情的领导，没有团队上下对技术革新的强烈执迷，没有SCE的全力支持和资源倾斜，没有顽皮狗敏锐把握市场与玩家需求……只要上述一个假设成立，ICE Team的工作很有可能遭遇难以逾越的冰山。切尼坦言：“很多时候，我们得到的教育都来自于挫败，甚至，我们常会被‘它’打翻在地。”PS3游戏开发的主要问题集中在：如何更有效的使用基于OpenGL的libgcm应用程序界面、如何在最大程度上挖潜RSX的全部缓存以及相对完美实现RSX和CELL处理器的协同工作。比如为了克服在游戏场景设计中，有时会面临PS3内存不足的掣肘，ICE Team用了近三个月的时间找寻最佳解决方案。

为PS3研发顶尖的图像引擎，是一场马拉松而非冲刺跑，ICE Team上下比以往任何时候都清楚自己的目标和所面临的困难。顽皮狗总裁伊万·威尔斯评价说：“当他们决心认真对待，并调动所有资源拼命工作时，我认为，惟一的结果只有成功。”据悉，ICE Team已经开始秘密研发专供第一、二方游戏开发商使用的通用引擎，代号为“ICE”。如果最终成功，将在保持超一流画面效果的基础上，缩短30%-50%的游戏开发时间。现在，精力充沛的切尼对ICE Team的宏图抱有很大期望，尽管身处游戏主机残酷竞争的时代，但是ICE Team手中还有多张好牌可打，在一定程度上，这是时间与想象力的赛跑，如果ICE Team最终赢了，那么，游戏产业的格局也许又会发生变化。在近期惟一一段对马克·切尼的采访中，他面带笑容地表示：“就像之前说得，我不能透露自己参与的工作，但无论如何，(这些游戏)有的会在2009年发布，有的会在2010年推出，还有一些要等到2012年了。”

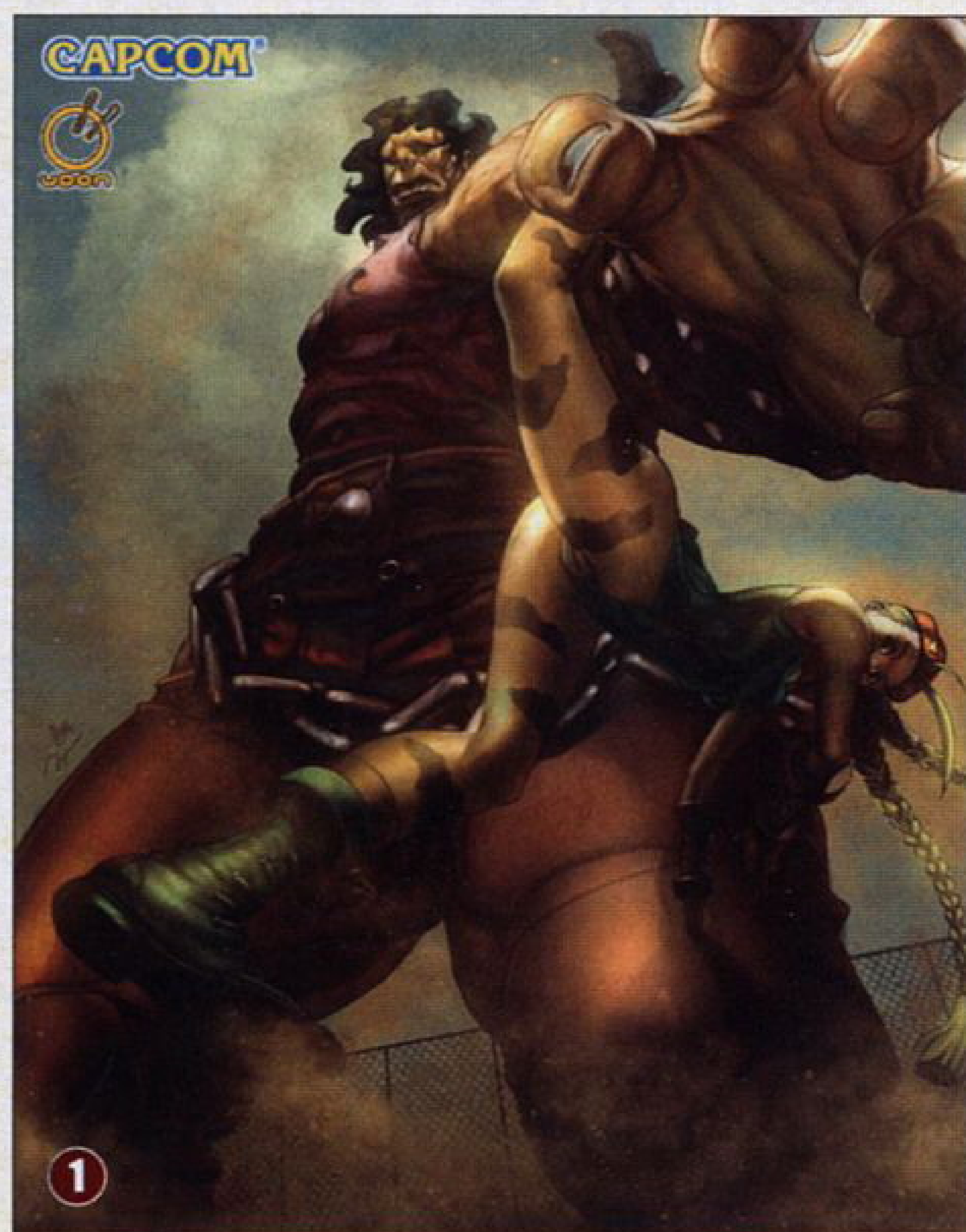

■马克·切尼为久多良木健颁发终生成就奖。


■《杰克与达斯特》


■ICE Team所在的顽皮狗制作室的办公园区。

街霸同人欣赏

这次的秘密花园为各位带来的是“《街霸》系列”的同人作品，相信对于最近在《街霸IV》上战得爽的玩家，看到这些风格迥异的同人作品时会更有感觉。以下同人作品大部分来自UDON工作室（以绘制《街霸》官方漫画而闻名）不久前推出的以《街霸》为主题的同人画集，汇集了上百位世界各地的画师参与，最后在Capcom的授权下集合成册发行，因此，虽然这些画是同人，但却是官方认可的，算是有些来头。这些艺术家大部分都是《街霸》的FANS，他们笔下的《街霸》人物不拘一格，今后有机会，秘密花园中还将收录更多的优秀同人作品。







❶ 与巨人般的雨果相比，嘉米的身形可就太娇小了，不使出浑身解数，怕是很难取胜。

❷ 在香港街头相互切磋的ELENA与MAKOTO，看上去是前者占了上风。

❸ 正在进行忍术练习的息吹，认真的样子和狸猫们一样可爱。

❹ 这张春日野樱的动感和气势都很强，眼神也非常犀利。

❺ 在UDON的同人画集里头，以布兰卡为绘画对象的作品非常多，这是其中比较有代表性的一幅。

❻ 虽然是传统的隆肯对决题材，但这幅同人利用透视关系营造出不同一般的迫力。

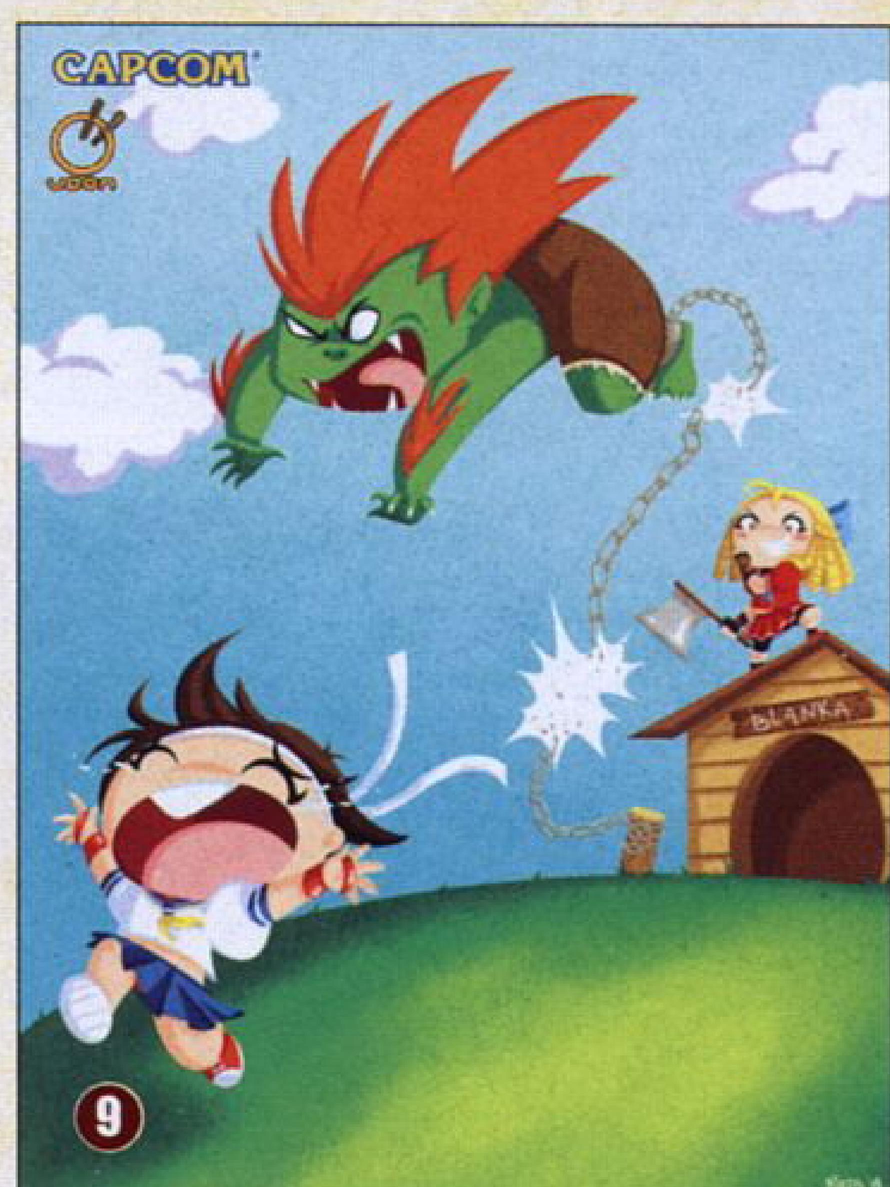












❼ 邪气十足的白衣版嘉米，充满了危险与魅惑的感觉。

❽《街霸III》里头的神秘铁面人，长得很像美国动漫人物“神探加杰特”。

❾ 极具童趣的Q版同人。神月卡琳对樱使出“放狗咬”的阴招，难道这就是她们结怨的原因？

卷尾特辑

没有什么可以阻挡

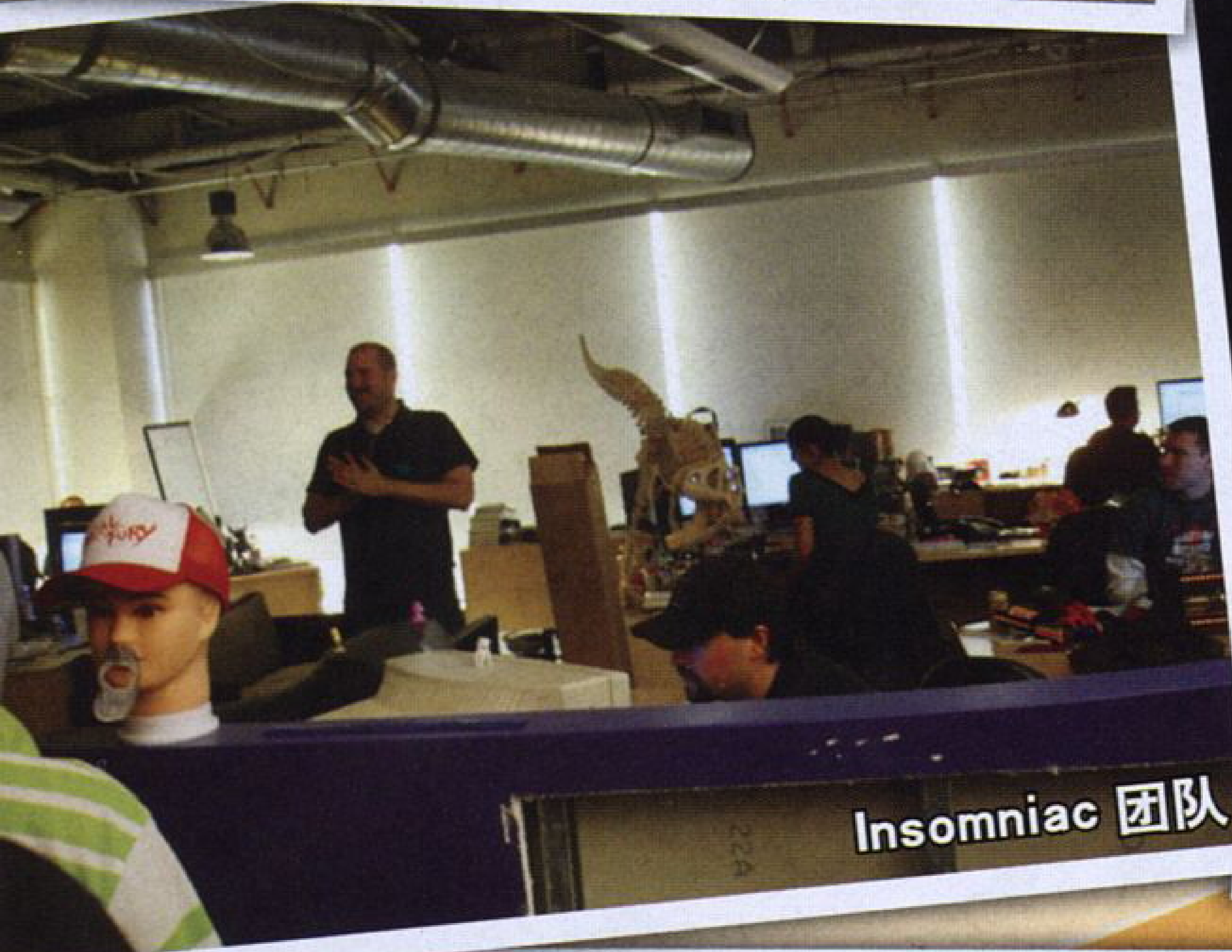




无论冒险历程怎样困难与凶险，为什么劳拉·克劳馥或内森·德雷克总能化险为夷，勇往直前？其实原因并不复杂，除了拥有过人的本领，敏锐的头脑，以及神一般的好运气，这些明星游戏角色还有一点共通之处——他们的创造者有勇气、有决心、也有智慧。或许可以这样说，游戏世界是艺术和商业两种物质，蘸着情感的水和商业的油所调和出来的复杂产物。游戏中英雄人物在台前的无限风光，凝聚了幕后开发团队难以言尽的辛勤付出。在很多时候，他们所要面对的不再是纯粹的代码或设计问题，而是夹杂着复杂人性、商业抉择甚至突如其来的意外。在本文中，我们无意渲染游戏设计师们的英雄气概或过人智慧，而是更倾向于揭示一个成功游戏制作团队所应拥有的开发文化与方法论。在一定程度上，游戏开发工作就像玩家在《生化尖兵：重装上阵》中的攻关，在历经磨难终于来到新出现的A区后，此时的心境，纵使前途凶险，也没有什么可以阻挡！

那些在游戏产业叱诧风云的顶尖游戏开发组，不仅在想象力和技术创新领域富于智慧，对打造高效、科学的团队管理和开发机制同样保持着非比寻常的关注。对那些渴望向欧美开发团队取经的游戏从业者们来说，或许只有暂时忘记他们那些令人眩目的作品，而将学习的重点放在这些经典游戏背后的开发故事上，才能逐渐找到与对方拉近距离的有效途径。成为一家王牌游戏开发组的道路是漫长而艰难的，最大的挑战是，如何建立并捍卫自己的竞争优势？坚持创新，推崇娱乐，注重品质，并有效降低开发成本——但是对不起，竞争对手也在这样做。真正聪明的开发者，像培育自身特有的企业文化那样，打造具有独树一帜风格的游戏，不要一味追求大制作，而是要"独特"。在游戏产业日益全球化的今天，对于赢家的定义，不再单纯为一款游戏销量超过百万，而是看是否拥有将自身成功与特有风格传承并持续进化的开发机制。因此，我们特意选择了几款具有代表性的游戏作品，通过它们的开发历程为您展现传奇背后的真实故事。

文 Delphi 编 星夜 美编 NINA



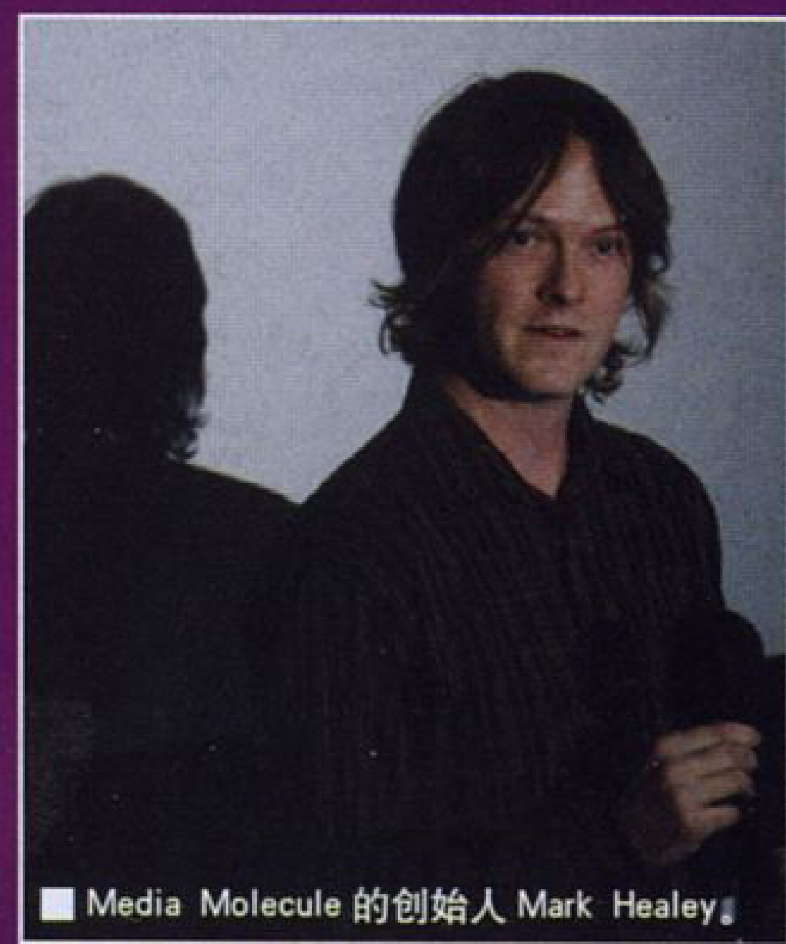


小小大星球



制作公司：Media Molecule
游戏平台：PS3
发行日期：2008年10月28日
开发成员：31人
开发时间：2年
开发预算：未知
代码长度：未知

《小小大星球》的风行，即使对Media Molecule的员工来说都快得有些难以置信。接近200万的活跃用户数量，数十万充满奇思妙想的玩家自制关卡，游戏3.0的时代似乎在顷刻之间降临到游戏产业。从最初将自己的想法诉诸实现到成为游戏产业的一种热门趋势，这中间确实存在一些可遇不可求的偶然因素，不过最重要的是，Media Molecule将纸面上的好点子塑造成了一款极具魅力的游戏作品。面对如潮的赞誉和媒体的关注，他们怎样保持冷静心态，并防止随着开发团队规模日益膨胀，所引发出的种种负面问题？当公司创始人Alex Evans再次恼羞成怒地指责团队成员所犯的错误时，又该如何避免公司的气氛因此变得糟糕？Media Molecule的另一位创始人Mark Healey给出了自己的答案，"当我找到了一个比较满意的解决办法时，总是会先满意5分钟，然后立刻去想还有没有更好的答案。"


■ Media Molecule的创始人Mark Healey

正确的事情

在游戏制作之初，Media Molecule 就决心维持总共 20 人的小规模开发队伍。制作组的目标是创造一款新类型的游戏，他们只聚焦自己想做的，而不用刻意模仿市面上那些成功作品。因为人数少，团队成员很容易统一思路。除了本职工作，开发组为每一名成员指定了一个需要深入思考和探索的领域，比如一个人负责图像引擎，另一个人摸索物理引擎，其他人则专注于角色动画等。有趣的是，Media Molecule 的程序员和音乐师，时不时要转换自己的角色，负责设计游戏的某些场景。俗话说隔行如隔山，但是 Media Molecule 的此番安排可谓独具匠心。因为《小小大星球》的目标是让任何玩家都能按照自己的想法自由创造游戏世界，让外行参与设计恰恰可以检验游戏的场景工具是否真的好用。

开发前期，制作组并未频繁召开设计会议或是撰写厚厚的设计文档，而是鼓励员工自由发挥各种想法，对游戏开发工作而言，从一开始就限制想象力无疑是错误的。当游戏的概念基本成型，即将进入实际制作阶段时，专注就是一种不可或缺的精神状态了。此时，Media Molecule 会定期召开会议，确保一致的开发方向，此外，还会采用一对一讨论或电子邮件交流的形式，有时会造成一些员工保守地盯住自己的职责所在，而不去积极主动的思考。不过由于 Media Molecule 规模很小，这个问题表现得并不明显。《小小大星球》很多早期被寄予厚望的酷设计，在后期反而走向了死胡同，比如可以变化的视角，一些与众不同的游戏模式等，但这些失误恰恰为制作组提供了正确的反馈。



Mark Healey 解释说："我们想跳出既有框架，鼓励员工尝试不同寻常或是令人兴奋的新点子，哪怕会有一些风险，这是我们企业文化最积极的部分。"

在营销方面，Media Molecule 也有很多地方值得借鉴，比如公司创始人 Alex Evans 亲自操刀制作的一段 15 秒游戏广告："贾尼斯星球"，一个语气颇为沮丧的背景男声介绍自己设计的《小小大星球》的游戏场景，暗示他刚刚与名为贾尼斯的女朋友分手，这段广告很容易让年轻人产生共鸣，会心一笑。Alex Evans 经常对开发团队说的一句话是："你首先要热爱你所做的，才能让别人享受你所做的。"正是因为严格遵循了这一原则，《小小大星球》才成长为对用户体验与需求怀有高度敬意的伟大作品。

错误的事情

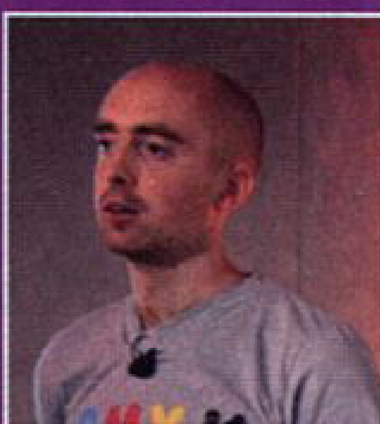
《小小大星球》的故事模式有些短暂，表达的主题也不清晰。游戏标志性的物理效果对实际操作的影响并不总是很有趣，比如角色加速跑时，显得有些不太灵敏，有时会造成操作失误。当然，相比这些细微问题，Media Molecule 遭遇的最大挑战还是团队规模的突然扩大。当 Alex Evans 告诉时任 SCE 全球制作组总裁的菲尔·哈里森，《小小大星球》将是一款令人意想不到的游戏时，哈里森的回答让他吓了一跳，"不仅如此，这部游戏将是我们下一财年推出的最重要游戏。"从那时开始，Media Molecule 再也没有为开发资源或预算担忧过，但问题也接踵而至。既然《小小大星球》被寄予厚望，开发团队的规模也就不可避免的需要扩充。随着 11 名新员工的加入，一些突如其来的矛盾爆发了，新员工搞不清自己的工作方向，准时参加会议、有效利用资源都成了问题。

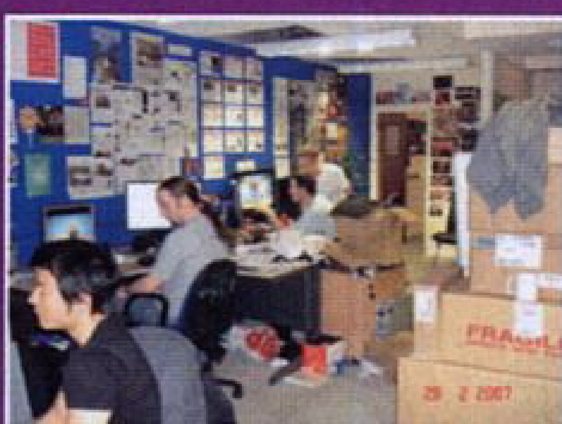


■麻布仔的新年服装。

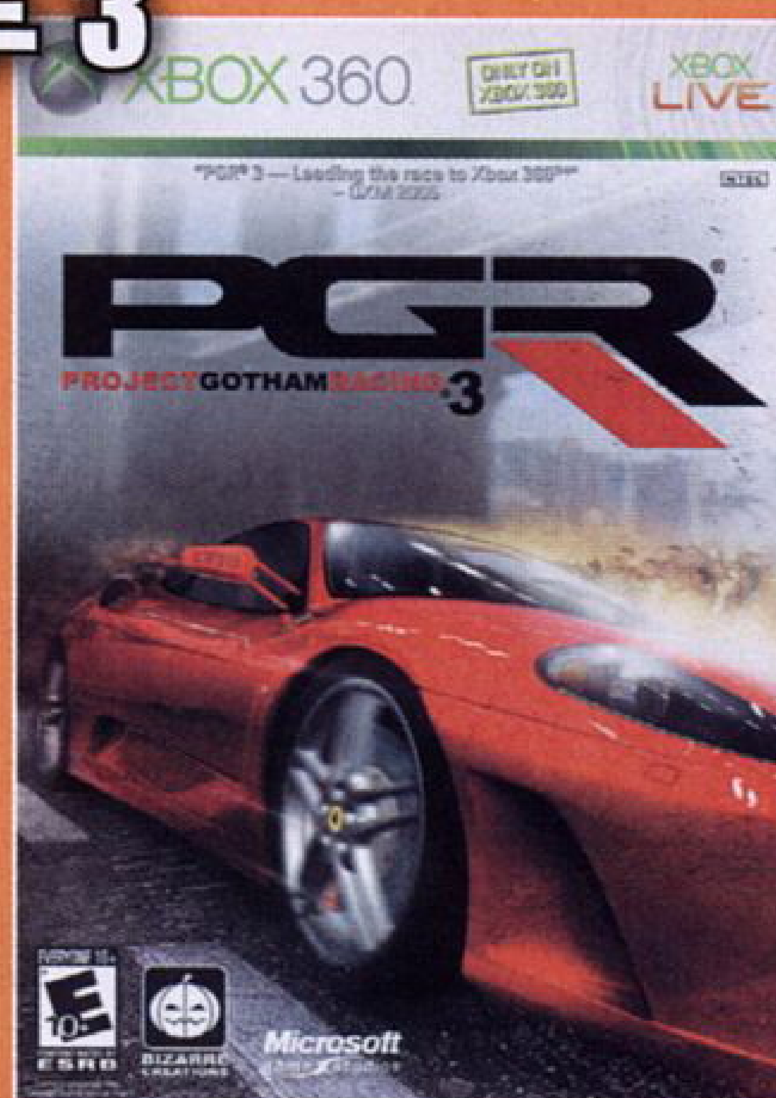
Alex Evans 的口头禅是"臭狗屎"，其实他的真正意思是 95% 的工作很酷，只有 5% 的内容还有不足。如果真的很差，他会直接说"没有比这更糟糕的了"，但是当他用"臭狗屎"来形容一位新员工的工作时，造成这位不了解内情的员工很大不满。事后多亏 Mark Healey 出面协调沟通，使这场误会最终烟消云散。Alex Evans 深有感触的表示，外界经常强调开发团队需要一个不断鼓励向前的驱动者角色，但其实更需要一个可以发挥缓冲、协调作用的人。创业初期的 Media Molecule，很大程度上依靠着自觉和默契推动公司向前发展，随着团队规模日益扩大，建立具体的内部规章和有效的人力资源管理机制就变得很有必要了。

开发总结：在这里，我们无须赘述《小小大星球》取得的成功，正如《辐射 3》的执行制作人 Todd Howard 所言："开发团队可以做任何事，但不能每件事都做。"事实上，只有 25% 的创意，最终在《小小大星球》里得以保留，而扬弃的标准非常简单：玩家体验与需求。一个有趣的事情是，其实 Media Molecule 内部一直拥有一个用于演示的 PC 版本的《小小大星球》，按照 Alex Evans 的说法，就内容的完整性来说，PC 版稍加改进就可以上市了，只是实际效果比 PS3 版本相差甚远。当然，Media Molecule 从未打算发布这个版本，而且 Alex Evans 还强调说："选择独占，我并不感到遗憾，一些人对我说，你们错过了装机量更大的平台。是的，没错，但这正是索尼需要我们的原因，而且没有他们的支持，我们无法取得今日的成就。"


▲Media Molecule 的创始人 Alex Evans。


▲《小小大星球》的开发成员。

世界街头赛车 3



制作公司：Bizarre Creations
游戏平台：X360
发行日期：2005 年 11 月 22 日
开发成员：70 人
开发时间：2 年
开发预算：约 900 万美元
代码长度：70 万行

Bizarre Creations 于 1994 年在英国利物浦建立，其后依靠 DC 游戏《都市街道赛》（Metropolis Street Racer）和 PS 游戏《一级方程式赛车》（Formula 1 97），在

业界逐渐崭露头角。不过真正确立其赛车游戏风格的作品，还是Xbox平台独占游戏《世界街头赛车》(Project Gotham Racing)。我们之所以选择2005年推出的《世界街头赛车3》，而非系列最新作《世界街头赛车4》，很大程度上是因为2005年这个特殊的年份。那时，次世代刚刚拉开帷幕，对众多游戏开发商而言，这是一个充满未知但必须为之奋斗的舞台。当幸福来敲门时，Bizarre Creations是否做好了准备呢？



■ Bizarre Creations员工合影。

正确的事情

从一开始，Bizarre Creations的员工们就意识到转战次世代意味着多么大的挑战。除了对游戏内容理想化的期待，这个迫切的项目带给团队巨大的压力。那时，微软的X360游戏开发工具包刚刚推出，其中包含了一些明显Bug，按照微软的更新速度，可能需要两三个月的时间才能推出新版本。此时，Bizarre Creations采取了非常明智的补救行动。一方面，与微软和其他合作伙伴进行坦诚、及时的沟通与交流，就具体技术问题寻求支持。另一方面他们采用了模块化开发系统，在开发工具包推出新版前，将消极影响降到最低。在游戏代码层面，开发团队特别重视用户界面问题，他们认为对X360而言，未来网络和联机要素将变得异常重要。因此特别添加了一些高级脚本语言，使得《世界街头赛车3》的网络部分表现令人满意。

开发次世代游戏无疑是一个吸金工程，当时开发商在制定预算时，并没有一个可供参考的合理标准，所以他们本能地选择了“节俭”。Bizarre Creations在这方面表现得却很大气，“《世界街头赛车》系列”以逼真的城市场景著称，游戏中的每个城市，都有超过2万张以上的实景照片，为了储备这些艺术素材，他们花费了8万美元扩充公司的服务器空间。而硬币的另一面是，制作组也决定将部分开发工作外包出去，除了能够降低开支，也能缩短开发时间，不过需要严格审查外包商的实力，最终的结果令人满意，游戏外包部分基本不需要做出修正。

《世界街头赛车3》最成功的开发经验是，制作组采用了一种此前从未尝试过的另类方法：同时制作两个游戏版本，并且在开机画面时就可以选择。一个主要追求高画质，但游戏无法全速运行。另一个版本则向运行效率倾斜，赛车没有填充，只有灰色框架。进入第二阶段后，再在两个版本间找到最佳契合点，合并为最终游戏版本。这一开发模式的巧妙之处在于，鼓励设计师全力投入某一领域，将其发挥到极致，而无需考虑对方负责的领域。事实上，《世界街头赛车3》的画面令人印象深刻，赛车建模精湛，驾驶员视角相当传神并充满乐趣。游戏的运行效率也令人满意，可以说是X360初期表现最出色的游戏作品之一。



错误的事情

由于次世代游戏场景数据吞吐量居高不下，经常会造成内存掣肘或不足，Bizarre Creations在这方面就吃了不少苦头。因为一度忽视内存管理问题，最终导致开发团队必须重写全部内存管理方面的代码，整体开发进度不得不耽误两周之多。《世界街头赛车3》另一个严重问题来自于读盘时间，漫长的等待让很多玩家感到无法忍受。其实，制作组很早就注意到了这个问题，但是乐观地认为可以很快解决，因此将注意力集中在了一些更大的环节上。然而临近开发结束，他们才意识到已经没有时间解决读盘问题了。这一教训表明，凡是涉及影响用户体验的问题，应该是制作组首要解决的目标。

开发总结：《世界街头赛车3》上市后，取得了超过130万套的销售佳绩，游戏对东京市区，拉斯维加斯，纽约等城市赛道的逼真刻画，让玩家再次感受到了次世代游戏所带来的强烈震撼。系列所特有的kudos超速系统得以回归，体现出Bizarre Creations在迎合玩家口味上的用心之处。本作最受诟病的读盘问题，也在《世界街头赛车4》中得到了修正，惟一的问题是，该系列车手生涯模式在深度和延续性上有所欠缺，总让人感到意犹未尽。2008年，Bizarre Creations成为Activision Blizzard旗下的全资子公司，目前正秘密从事一款多平台赛车游戏的开发工作。或许，今日打造首款PS3游戏的心境，与当年初次接触X360平台游戏开发的经历，有异曲同工之处吧。

生化尖兵 重装上阵

制作公司：GRIN
游戏平台：XBLA/PSN
发行日期：2008年8月13日
开发成员：27人
开发时间：1年
开发预算：约350万美元
代码长度：45万行

1997年，年轻的安德森兄弟在瑞典斯德哥尔摩建立了GRIN，这是一家以开发PC游戏为主，提供代工服务的游戏制作公司，主要作品有《幽灵行动尖峰战士2》等。作为一家游戏外包公司，目前GRIN在巴塞罗那、哥德堡、雅加达都拥有分公司或办事处，雇员总数超过250人，成为仅次于“《战地》系列”开发商DICE的瑞典第二大游戏公司。公司创始人乌夫·安德森始终对GRIN早年的艰苦创业难以忘怀，当时公司从Eidos挖来了一位游戏设计师，当他看到GRIN简陋的办公环境时，脸上失望的表情让乌夫记忆犹新。“三年后，当我们要搬到全新的办公楼时，这位设计师却久久不愿离开破旧的办公室。”乌夫感叹说，“因为那里寄寓了我们太多的激情和梦想。”在很大程度上，GRIN的开发经历将为我们展现一家优秀游戏外包公司的成功之道。



正确的事情

对游戏外包公司来说，一定要有极强的学习心态和进取精神，首先要放下姿态，从那些不起眼的项目做起，全力以赴得到大公司的认可。真正的竞争优势在于，用更低的价格和成本来完成更出色的项目。当Capcom决定将《生化尖兵 重装上阵》项目交给GRIN开发时，罗列了非常详尽的条款，要求开发团队严格执行。但是在开发过程中，经常会出现一些意外，如果严格遵守规定，反而会限制项目的顺利进行。解决这个问题，不仅需要不厌其烦的沟通，更重要的是，用自己的实力赢得对方的绝对信任。《生化尖兵》作为一款经典SFC游戏的重制版，在开发之初，制作组就认真考虑了两类玩家群体的需求：一种是骨灰级玩家，另一类是没有玩过《生化尖兵》的玩家。该系列已经有20年的历史，对不少PS一代的玩家而言是陌生的。

必须承认，对一款重制版游戏来说，宣传有着格外重要的意义。GRIN特别制作了一部用来展示经典《生化尖兵》向重制版转化的预告片，视频会分屏显示两部游戏是如何演绎同一场景。这段预告片在IGN、1UP和Gamespot上同时推出，引发了巨大反响，新老玩家的情绪都被调动了起来。此后，Capcom的制作人Ben Judd提出要增加一个双人联机模式，但GRIN认为这会导致开发时间和成本的增加，很多下载游戏的线上模式存在或多或少的Bug，反而削弱了整体游戏体验。对《生化尖兵 重装上阵》来说，最重要的目标是用次世代技术重现经典，而不是盲目追求潮流。不过，GRIN意识到那时很难说服Capcom，于是采用了另一种策略：用各种理由推托、延误制作该模式，直到游戏推出内部测试版，Ben Judd终于认可了他们的观点，Capcom方面也对GRIN的坚持表示了感谢。



错误的事情

俗话说，要在消极的事物中看到积极的一面，反过来同样如此。在引以为傲的预告片上制作组也犯了错误，当时GRIN为预告片制作了6种语言版本，因为游戏众所周知的背景设定问题，需要通过ESRB、ELSPA等多家评级组织的审核，甚至要更改视频里的某些文字和画面，因而一再造成发布延期。这件事情之后，Ben Judd立刻给Capcom写报告，建议之后的游戏只推出日、英语的宣传视频。

在《生化尖兵》的最终关卡，会有一个Master D被爆头的经典场面。如果删除，老玩家会感到非常失望，而德国、日本、韩国的游戏评级组织却禁止了该镜头。GRIN思虑再三，最终决定制作两个版本，其中的审核版删除了该内容。这一决定不但需要额外花费大量资金，而且直接造成了游戏比原计划延期四个月发售。尽管得到了Capcom的支持，但是乌夫·安德森还是不无遗憾的表示："玩家们常说，要带着爱看待游戏，从游戏角度讲，这么做是值得的，但是作为外包商，我们应该更多的考虑对方公司的利益，或许，这不是一个正确的商业选择。"

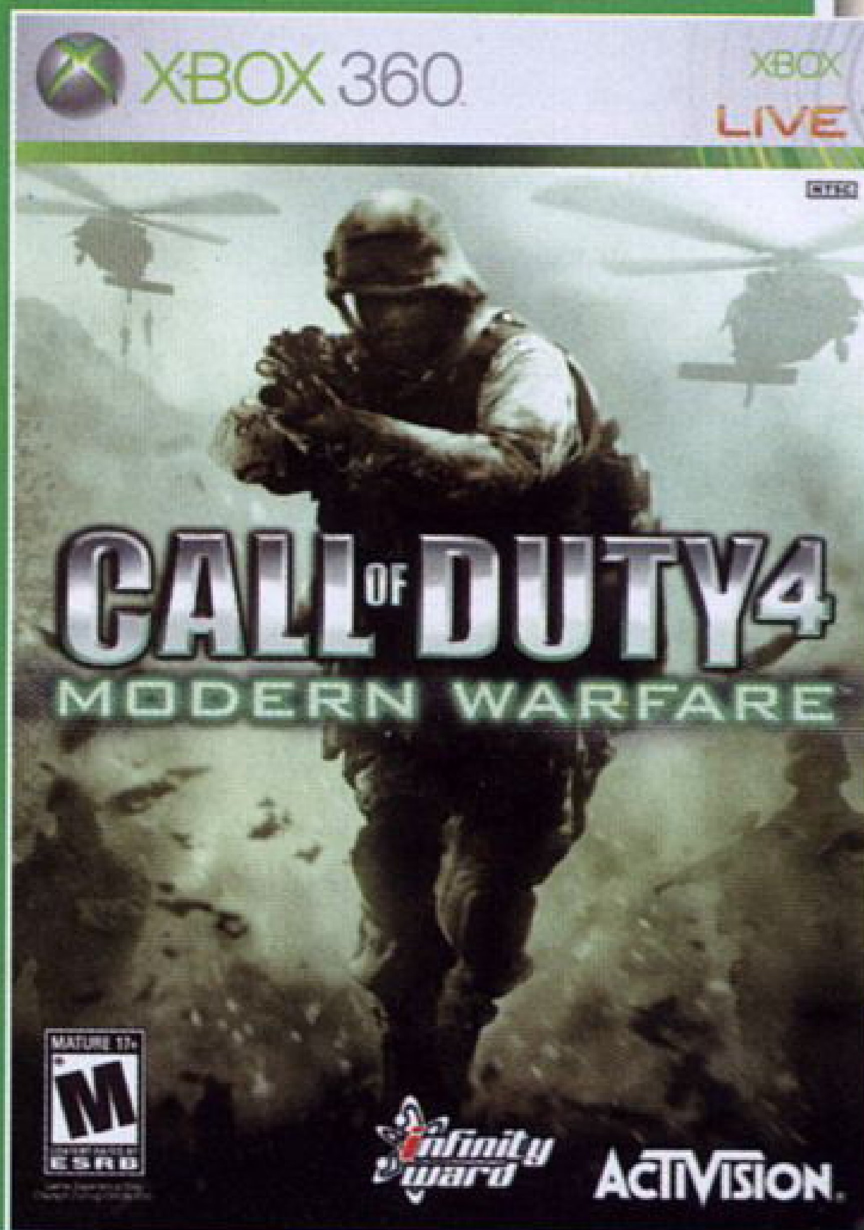

▲GRIN的总部大楼（部分楼层）。

开发总结：当前游戏产业，外包开发已经不再是仅仅追求低成本，而是将之与效率、质量方面的大幅度提高以及充分利用海外人才结合起来。传统外包采用上岸模式，游戏外包公司会将员工派遣到对方公司一起工作，当工作完成后，很多人才会选择留下来，使得游戏外包商成了大公司的"人才培训基地"。反观GRIN采用离岸模式，并不外派员工，无论接手什么样的开发项目，员工都不会离开GRIN工作，这有效地保护了公司的核心竞争力。近年来，GRIN在欧洲市场大举招募优秀开发人员，与多家大型游戏开发商密切合作的同时，也开始筹划自己原创游戏的开发，这种稳扎稳打寻求突破的策略，值得国内游戏公司们的借鉴。


▲GRIN的创始人乌夫·安德森。

使命召唤4：现代战争

制作公司：Infinity Ward
游戏平台：X360/PS3
发行日期：2007年11月6日
开发成员：110人
开发时间：3年
开发预算：1200万美元
代码长度：未知



2002年Infinity Ward刚成立时，很多游戏媒体用"曾开发《荣誉勋章：联合突袭》"的履历介绍这家新生制作组。不过一年之后，Infinity Ward的"名片"换上了一个更加振聋发聩的名字：《使命召唤》。游戏在当年获得了70余家全球媒体评选的年度最佳游戏和最佳射击游戏奖项，《使命召唤2》更是成为X360在北美地区第一部销量超过百万的作品。而现在，游戏产业至少拥有"一千万"个理由歌颂《使命召唤4：现代战争》的成就，因此更让我们好奇的是，Infinity Ward更换游戏题材的动力何在？网战升级系统的变化又何以带来"《使命召唤》系列"脱胎换骨的进化？

正确的事情


▲Infinity Ward举行开发会议。

在《使命召唤2》开发完成后，Infinity Ward上下就表达了不想再延续二战游戏模式的愿望，并开始寻找不同的开发方向。比如带点科幻色彩的"新"二战游戏，或是美国内战或一战题材，但最终这些选择都被否定了，制作组认为这些概念并不能使人感到兴奋。从根本上来说，Infinity Ward渴望变化，希望呈现更多的新元素给玩家，但问题是，如果完全脱离二战，那是否还是一部原汁原味的《使命召唤》游戏呢？项目主管Jason West事后评论说："我们看到了别人忽视的东西，Infinity Ward意识到了玩家对现代战争游戏巨大的需求，在联网

系统方面也存在着进化的空间。我们并不比其他人高明多少，为什么他们没有看到机会？我也不明白。”其实，Infinity Ward的成功，不仅仅是比别人更早地抓住了机会，而是可以更快地找到前路上的陷阱。使命召唤变换游戏题材，核心问题并非如何保持传统风格，而是能否将新元素完美呈现给玩家。

这正是Infinity Ward与众不同的地方，相比好创意，他们更在意表达的途径。Jason West解释说：“对设计师来说，无论是多么好的创意或设计，一定要能将这种效果和理念传递给用户，否则没有任何意义。”在游戏进入实际开发阶段后，整个开发团队进入了高效运转状态，一旦确立了新的创意点，成员们就会锁定它，不让思维延续到主线之外，偏离正确的开发方向。为“PERKS系统”设定具体的种类，就充分反映了这一思路。无论是步兵雷，精确瞄准，还是UAV干扰器，目标都是鼓励玩家提高技能，在战斗中拥有更多的战略选择。不是简单的“变强”或是添加若干毁天灭地的强力武器，而是要促使玩家变得更机智，更敏捷。游戏的网战升级系统同样如此，驱动玩家不断向前，赢得战斗！一直以来，Infinity Ward对推出试玩版并不感冒，认为它对游戏销售并无太多意义，但他们还是很明智地在X360上公布了《使命召唤4》的联机测试版，这一做法的确有助于开发小组检验游戏的平衡性与稳定性。

为了能够更好地诠释现代战争，制作组的成员们特意在加州沙漠参加了美国海军陆战队训练营，并且拜访了多名战争老兵和现役军事教官。《使命召唤4》的地图设计同样可以体现出开发团队精益求精的态度。比如减少地图上可以躲避的掩



体，避免玩家过多地采取保守的蹲守战术。此外，新设计的游戏代码可以自动根据附近武器和敌人的位置，决定玩家的重生地点，有效避免了战死的玩家可以立刻投入先前的战斗或是蹲守在重生点“守株待兔”的状况发生。尤为难得的是，《使命召唤4》双版本都可以稳定运行每秒60帧的画面，华丽的特效和开阔的场景给玩家留下了深刻印象，在07年发售的众多第三方PS3游戏中，《使命召唤4》PS3版本在画面表现上堪称翘楚。这得益于Infinity Ward从04年开始，就对PS3硬件系统进行了深入研究，Jason West强调说：“熟悉并掌握PS3游戏开发环境极富挑战性，但整个开发团队都清楚一个基本事实，《使命召唤4》包括PS3版，所以我们直奔主题，在做出决定后，剩下的事情就是明确每个人的具体工作。”

错误的事情

即使像Infinity Ward这样出色的开发团队，在《使命召唤4》的制作过程中也犯下了严重的错误。事实上，Infinity Ward反对有关“二战游戏已死”的说法，但在制作了包括《荣誉勋章：联合突袭》在内的三部二战游戏后，开发团队无法再以饱满的制作激情投入到一款二战游戏中了。所以Infinity Ward决定了两个新的开发方向，一个是现代战争，另一个则是全新的计划。为此，他们建立了一大一小两个团队，大团队负责《使命召唤4》的开发，小团队负责新的项目，原本预计会在《使命召唤4》上市一年后推出。

Jason West表示：“我们希望打造一款新的游戏品牌，要知道，创新的肌肉需要持续不断的磨练，我们绝不能容忍自己深陷克隆的泥沼。”但随后，两个小组开始互相“抢夺”公司的开发资源与人手，尽管Infinity Ward聘用了更多的员工，但无论如何，两个项目还是出现了无法开足马力的状况。创造新的游戏品牌，并不意味着毁掉现有的品牌，于是Infinity Ward果断决定将第二小组并入《使命召唤4》的开发团队。



▲《使命召唤4》开发组成员。

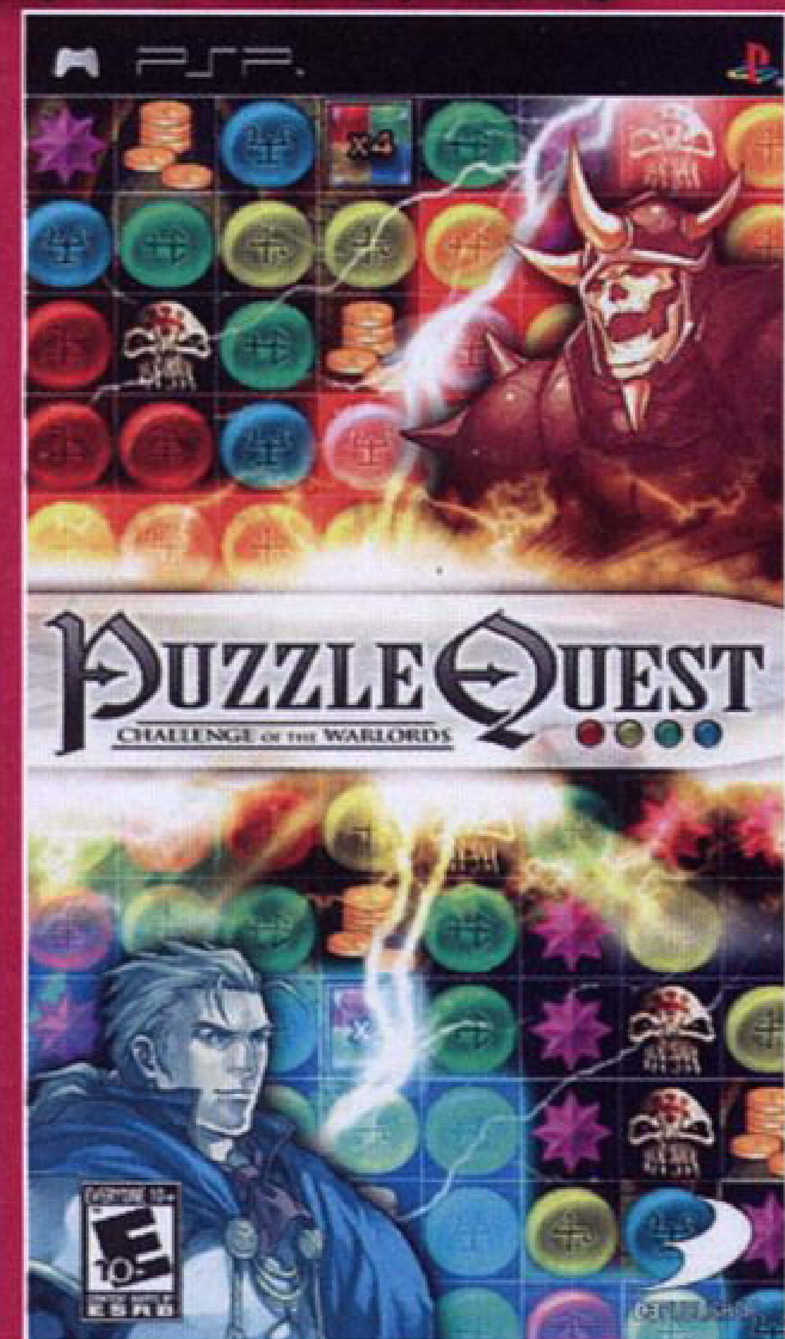
开发总结： 截止到2008年底，《使命召唤4》的销量已经达到了惊人的一千万套。由Infinity Ward开发的《现代战争2》作为《使命召唤》的全新系列，将于今年11月份重磅登场。作为一支成功的游戏开发团队，发展壮大乃至开拓新的领域，都是可以预期的选择。当然，同时开发两款游戏，对成长中的团队而言有着不可忽视的象征意义，但是，相比制作一款真正成功的游戏，两者的重要性有着千差万别。正如登山向导的那句名言，“很多人无法登上山顶，不是因为没有能力，而是因为发力过早。”



▲ Infinity Ward的员工娱乐室。

益智之谜 战神的挑战

制作公司：Infinite Interactive
游戏平台：全平台
发行日期：2007年5月16日
开发成员：20人
开发时间：1年半
开发预算：250万美元
代码长度：未知



Infinite Interactive，是一家1989年成立的澳大利亚游戏开发商，就像很多默默无闻的小公司一样，在游戏产业的生态环境中扮演着自生自灭的角色，甚至，在他们开发《益智之谜 战神的挑战》时，整间公司已经变得摇摇欲坠。看上去，这是一款游戏拯救了一家公司的命运，但实际上，这得益于Infinite Interactive的自救行动，而使其摆脱公司破产窘境的关键是，始终坚持小公司可以撬动大市场。

正确的事情

《益智之谜 战神的挑战》是一款包含大量角色扮演成分的方块消除游戏，游戏简单易学，几乎不需要上手时间，整合育成、解谜、升级、战斗等诸多元素的游戏系统，具有令人吃惊的乐趣和策略深度。它不仅帮助Infinite Interactive摆脱了经营危机，告别了只生产低销量、低评价游戏的历史，而且这一项目的开发历程证明了，小公司、小团队，依然可以在短时间内取得巨大的市场成功。Infinite Interactive并没有专职的美工或图像设计师，剩下的游戏设计师，毫无开发经验，并且只掌握少量编程知识，这意味着从现有资源出发，这部游戏将是一款完全设计导向的作品，它的外在气质缺少花哨时髦的装扮，开发团队只能在内在系

统上精益求精。虽然多少有些形势所迫，但这的确保证了游戏开发从始至终没有偏离最初的简单设计。

Infinite Interactive 总裁 Steve Fawkner 平时很喜欢玩《钻石迷情》以及 RPG 游戏，他希望将两种元素揉合在一起。起初，开发团队以为这只是用来练手的作品，大家毫无拘束地随意创意，开始的几种版本表现都不尽如人意，经过一个月的反复推敲，游戏系统终于变得酷了起来。直到这个时候，制作组上下才意识到这是他们真正的工作。随后问题又接踵而至，寻找发行商的过程很不顺利，对方只要听到这是《钻石迷情》游戏的“新变种”，就立刻变得兴趣全无，因为这个市场已经充斥着太多形形色色的方块游戏了。由于严重缺乏资金，制作组无力进行推广宣传，甚至没钱坐飞机与国外发行商洽谈。于是，制作组想到了借助互联网的力量，他们在网络上免费发布游戏的试玩版，赢得了玩家们的不错口碑。Steve 认为大公司往往会轻视小游戏，而小公司则梦想着以小成本获得“大游戏”，所以他们将联系重点放在了有野心的小型游戏发行公司上。

当他们将合作目标选定为 D3 Publisher 后，制作组成员在网络上搜集了一些 D3 Publisher 员工的通讯地址，为他们邮寄《益智之谜》的测试版。当两家公司真正开始合作谈判时，D3 Publisher 的大部分员工都已经玩过了这款游戏，并留下了很正面的印象。为了获得更大收益，Infinite Interactive 表现得“不择手段”，首先，他们认为游戏应该推出全平台版本，自己负责 PC 和 XBLA 版本的开发，而 D3 则负责 PS2、PSP、Wii 和 DS 版本的制作。其次，游戏最初名称是《战争军阀冠军》，制作组认为玩家会感觉这是一款格斗游戏，于是将之更名为中性化的《益智之谜》。在内部测试过程中，他们发现女性玩家对游戏缺少兴趣，因此特别设计了女性游戏角色，并添加了大量符合女性习惯的对话，使得文字量超过了 10 万，并推出了德语、法语，西班牙语甚至日语版本。



错误的事情

《益智之谜》存在一些游戏 Bug，比如游戏角色达到最高级别后，依然可以获得经验值，从而导致经验条超出屏幕。尽管其中绝大部分不影响正常的游戏体验，但是从技术角度讲，Infinite Interactive 应该可以避免这些低级错误，而且事后他们并未采取有效补救措施。在市场宣传方面，他们也显得有些业余，比如给游戏媒体寄送测试版，并没有附上游戏简介，也未进行特别的“推销”，导致《益智之谜》发售后，才吸引了众多媒体的关注。



▲《益智之谜 战神的挑战》在方块类游戏中可谓创意独具。

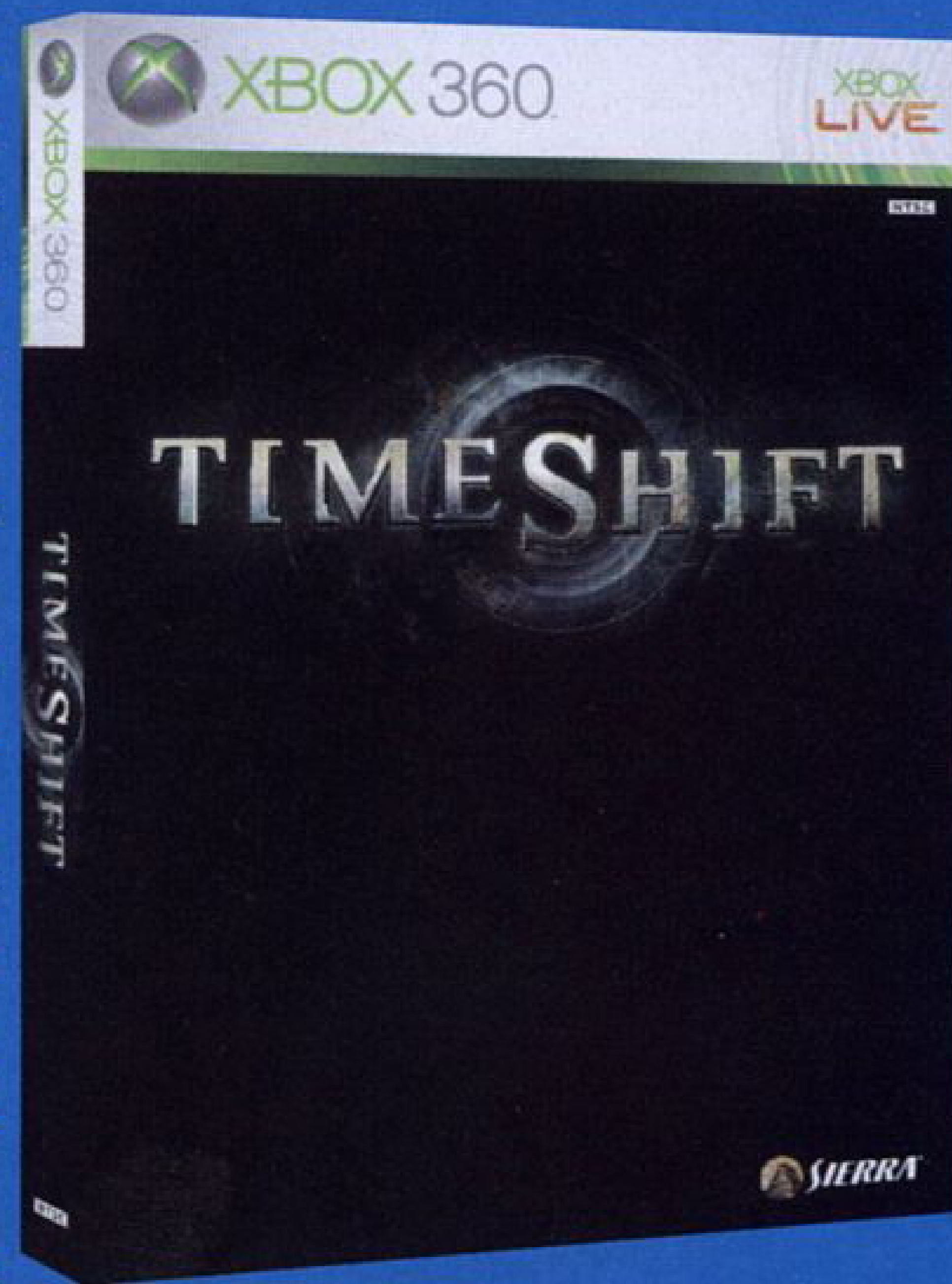
开发总结：《益智之谜》PC、XBLA 和 NDS 版累计销量接近百万套，并获得了来自媒体的高度赞誉。Infinite Interactive 随后又推出了太空科幻版的《益智之谜》新作，随着游戏的成功，他们也得到了大型游戏开发商的青睐，近日，他们宣布与 Konami 合作，推出强化联机对战内容的《益智编年史》。应该说，《益智之谜》的成功，得益于新鲜的创意和简单明了的开发理念，但是仅凭技巧或“一招鲜”，是无法持续获得成功的。当生存不再是问题的时候，制作组只有苦练内功，重视产品质量，才能获得长久的发展机会。Infinite Interactive 已经证明了小公司可以取得大成就，现在是证明他们心中也有“大格局”的时候了。

时空飞梭

制作公司： Saber Interactive
游戏平台： X360/PS3
发行日期： 2007 年 10 月 30 日
开发成员： 92 人
开发时间： 4 年
开发预算： 约 900 万美元
代码长度： 未知

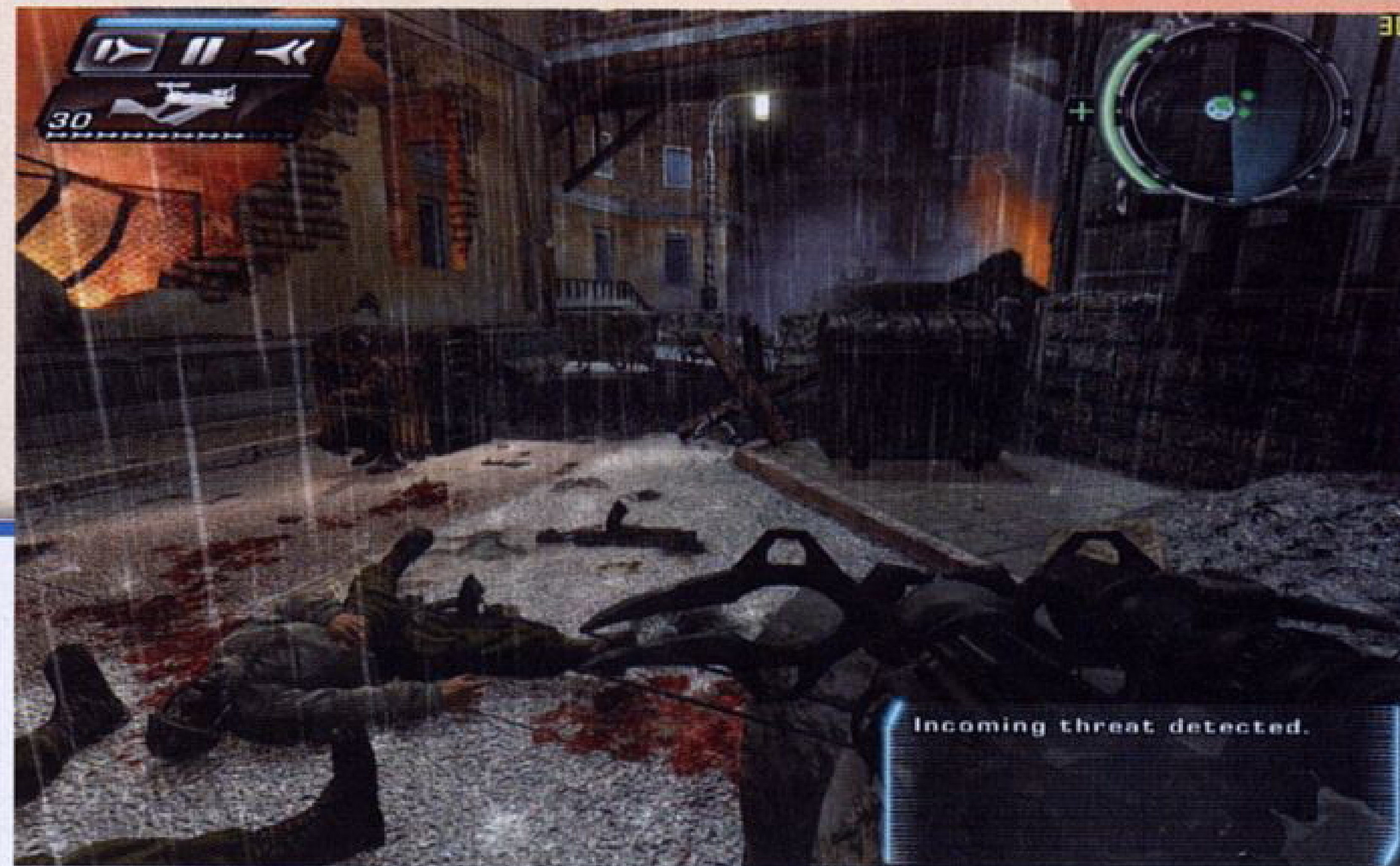
恍如置身一场赌局，你可以看到自己手上的牌，以及想象各种可能的结果，对 Saber Interactive 来说，他手中的牌并非绝佳，而他面对的是一场与时间的赛跑，领先一点，他的胜算也就大了一点。对任何游戏制作公司而言，这都太富考验了。Saber Interactive 开发的《时空飞梭》历时四年，三次重大延期，期间更换了两家游戏发行商，三次对游戏故事进行大幅修改，并三次重新录音……这部游戏的开发过程，伴随着无休无止的外界质疑和内部争论，在它最终制作完成后，IGN 打出了 85 分的高分，并由衷地评论道：“少见的，因为多次跳票，游戏竟然变得更好了。”至少从这个角度讲，游戏开发团队可以感到欣慰了，不过游戏并没有取得预期的市场成功，围绕《时空飞梭》游戏开发的成败得失，将会提供给我们怎样的警醒呢？

Saber Interactive 总部设在美国，但主要的开发人员集中在俄罗斯圣彼得堡，这在很大程度上降低了人力资源成本，毕竟俄罗斯游戏开发的收入要比美国本土低廉许多。《时空飞梭》最初是一款 Xbox 平台上的主视角射击游戏，后来被 Atari 改为在 X360 平台发售。此后由于 Atari 遭遇一系列的经营困难，不得以将游戏的发行权转卖给 Sierra。游戏本身可以控制时间的设定以及邀请包括丹尼斯・奎德、迈克尔・艾恩塞德和尼克・齐兰德在内的知名好莱坞明星担任游戏配音工作，因而备受外界瞩目。游戏的实际开发工作一直由 Saber Interactive



▲《时空飞梭》的开发过程充满艰辛。

负责，并在 2006 年中期基本制作完成，不料 Sierra 突然宣布延期，表示希望将其打造成一款真正的 3A 游戏，并决定同时推出 PS3 版本。这项声明，不但将玩家的期待打到谷底，也在事实上贬损了制作团队此前的工作。《时空飞梭》项目不得不为此额外增加 8 个月的制作周期，Saber Interactive 上下意识到，此时他们已经处在背水一战的境地了。



正确的事情

Saber Interactive 总裁 Matthew Karch 经常在公司会议上充满激情的表示："不要仅仅为了自己而工作，我相信要追求真正的快乐，就必须做一些有意义的事情，工作和生活是交互的，要想前进就必须有回馈，想要快乐就必须向他人付出。"这句话深刻揭示了一家远离游戏产业繁华与喧嚣的小游戏公司的热情、坚持与信仰，历经《时空飞梭》开发项目的种种磨难，非但没有毁掉他们，反而让 Saber Interactive 变得更强大，很大程度上得益于开发团队的这种精神气质。2003 年时，Saber Interactive 只有 20 名员工，尽管当时游戏的概念已经非常成熟，但是他们并没有开发次世代游戏的经验，甚至无法很好地利用 X360 游戏开发套件，因此吸纳开发人才就变得迫在眉睫。

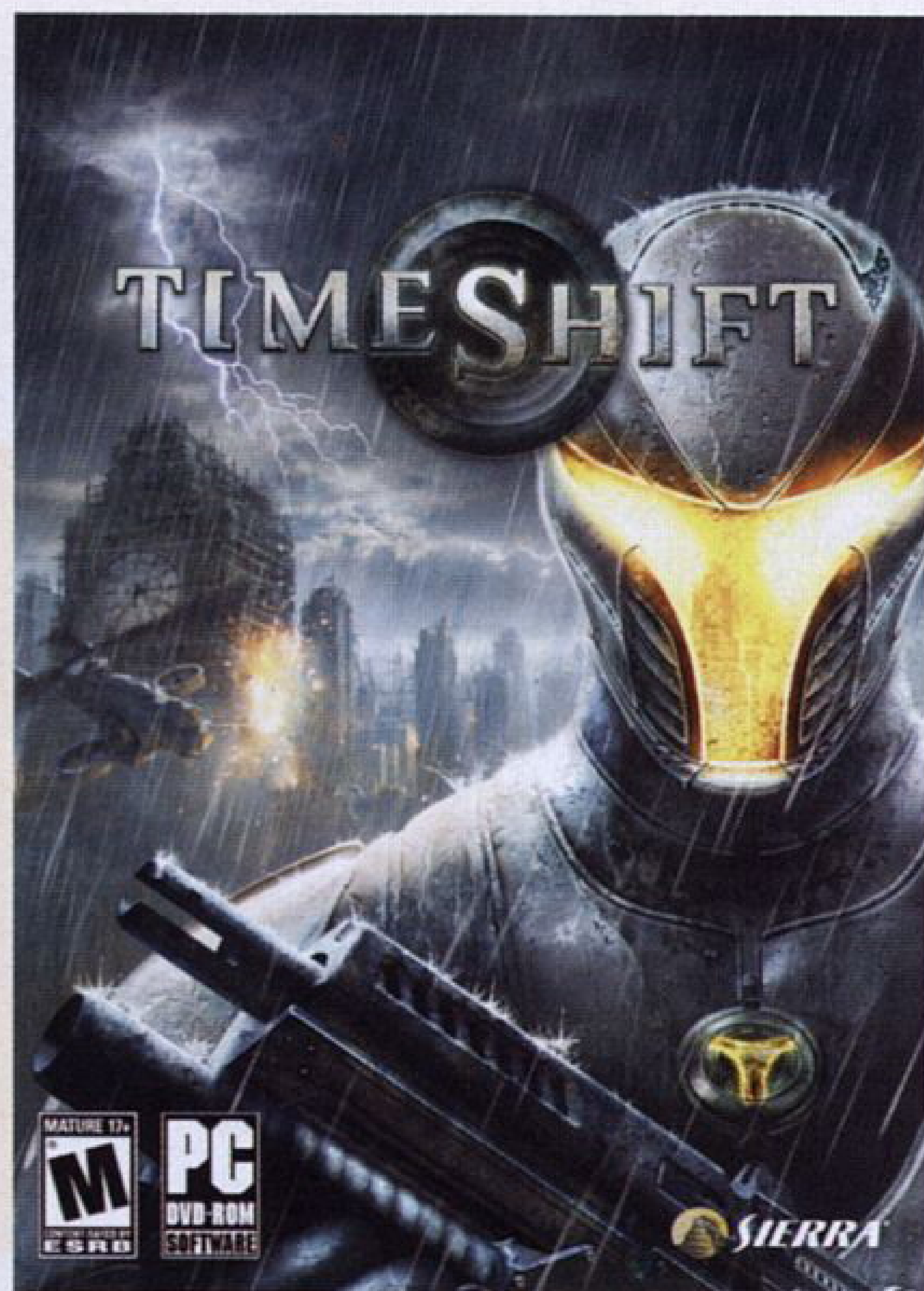
受制于成本，他们只能在俄罗斯招募开发人员，尽管随着人手增多，游戏开发逐渐走向正轨，但是始终无法突破某些技术难题，尤其是游戏运行效率不佳，掉帧现象时有发生。2006 年 9 月，《时空飞梭》制作完成，并且通过微软的两轮产品质量测试，离正式发售已经近在咫尺。不料发行商 Sierra 以提高游戏品质为由，决定游戏延期一年发售。这引起了制作团队极大不满，不过 Matthew Karch 却积极地认为这是一次机会，当外界预期普遍降低，制作周期延长，可以确保他们在更安静的环境下润色游戏。于是，制作组进行了大刀阔斧的调整，甚至连配音、过场影片也进行了重新制作。

在开发过程中，有效缓解制作组的紧张与压力是一项至关重要的工作，《时空飞梭》项目堪称多灾多难，如何让员工安然度过类似的不愉快时刻？Saber Interactive 采取了多项措施，首先是适当的经济鼓励，其次是增加午餐种类，在周六举办啤酒晚会，管理人员也会更频繁地听取员工们的反映。这些细节改善帮助开发团队保持了较高的士气，直到游戏开发结束，没有一名正式员工中途离职。在俄罗斯夏季都很短暂，大概只有两个月的好天气，而那时正好是游戏开发的冲刺阶段，于是 Saber Interactive 一方面尽量采用轮班制，另一方面各个部门的主管身体力行，带头多加班。

错误的事情

当 Sierra 在 2006 年决定推出 PS3 版本的《时空飞梭》时，技术力有限的 Saber Interactive 根本没有把握在 8 个月时间里完成开发。遗憾的是，他们并未向 Sierra 据理力争，也没有更改两个版本同期发售的内部计划。直到 2007 年初，制作组才意识到 PS3 版如期推出的可能性不足 60%，游戏读盘时间漫长，画面效果比 X360 版相差甚远。另一个问题显得更加致命，如果说与《使命召唤 4》同一天推出测试版，影响还不算很大的话，《时空飞梭》选在欧美地区 FPS 新作竞争最为激烈的 10 月－11 月档期推出，与《光环 3》、《使命召唤 4》等大作正面相搏，被撞得头破血流的结果也就难以避免了。

《时空飞梭》第一关的倾盆大雨，给不少玩家留下了深刻印象。游戏的光源、纹理效果令人惊叹，尤其是对场景碎片的刻画，当子弹击中墙壁后，所产生的木屑、碎石、尘土等物理表现，在很多同类游戏中都难得一见。不过如果仔细观察就会发现，游戏中的武器缺少金属质感，而且在雨中枪永远保持着干燥状态。游戏中改变时间的三种能力很有趣，但不能任意使用。抛开花哨的外包装，游戏在手感、多人模式和关卡设计方面其实都很普通。Saber Interactive 或许希望游戏第一眼就能吸引玩家，但问题是《时空飞梭》并不"耐看"，游戏画面效果相比早期版本有了巨大飞跃，但是先前宣传的创新系统却大打折扣，Saber Interactive 在开发过程中表现出的刻意讨巧与妥协，一览无余。



开发总结：《时空飞梭》X360 和 PS3 版本，在欧美地区的游戏销量接近 35 万套，综合媒体评分在 70 分左右，四年的曲折开发，为 Saber Interactive 换来了一个不过不失的结尾。在这个过程中，开发团队表现出了长跑选手应有的韧劲，事实上，如果换作其他游戏制作组，有可能会选择退出比赛。但硬币的另一面是，赢才是比赛的实质，如何从坚持向赢得比赛靠拢，Saber Interactive 还有很长的路要走。


Saber Interactive 总裁 Matthew Karch（左二）。

瑞奇与叮当 未来毁灭器

制作公司： Insomniac Games
游戏平台： PS3
发行日期： 2007 年 10 月 23 日
开发成员： 70 人
开发时间： 1 年
开发预算： 750 万美元
代码长度： 98 万行



摆荡器（Groovitron）是《瑞奇与叮当 未来毁灭器》中一种既神奇又搞笑的炸弹武器，可以

让敌人不由自主的跳舞，并伴随着迪斯科舞曲最终被消灭。尽管只是一种武器，但是制作组要为游戏的每个角色、敌人或生物设计不同的舞步，仅动画效果就多达数百种。《瑞奇与叮当 未来毁灭器》游戏文件大小为22.5GB，整个开发项目使用的素材超过1000GB，制作组一共清除了16000个Bug，这些数字都是游戏开发最真实写照。而最大的挑战在于，Insomniac Games只有一年时间完成这部游戏。


■《瑞奇与叮当 未来毁灭器》销量轻松突破百万。

正确的事情

《未来毁灭器》是Insomniac的第五部瑞奇与叮当游戏，也是该系列首款次世代作品。2005年，整个制作组正在全力以赴制作《抵抗》，只有少部分员工负责《瑞奇与叮当 未来毁灭器》的前期策划，他们面临缺少次世代引擎、游戏代码甚至开发资源的状况，可以说是一切从零开始。索尼方面则希望Insomniac能够尽快推出游戏，将开发周期缩短到10个月左右。当游戏进入实际制作阶段后，摆在制作组面前的首要问题是：次世代的瑞奇与叮当应该是个什么样子？于是，开发组建立了一个可玩的游戏场景，在这个基础上分析并扩展游戏框架与总体设计。开发组每两三个星期会对之前的工作进行评议，找出不足。通过设定较小、易完成的目标，最后聚沙成塔，如期完成整部游戏的制作。

Insomniac公司总裁泰德·普瑞斯认为，实现这一高效工作流程的前提，需要合理调动所有人的积极性和专长，做到人尽其用。"充满创意的天才在我们这里并不高人一等，有些人在开放性、独立性上表现出色，那么他更适合提出新想法，另一些员工更乐于服从且尽职尽责，他们更倾向于提出形式传统但更奏效的方法。"当时公司优先开发目标是《抵抗》，其次才是瑞奇与叮当，使得该项目的开发环境并不稳定，甚至有些松散。Insomniac的文化是鼓励各种创造性的尝试，但同时不能逾越最后的开发期限。一般来说，这意味着"给员工以创新空间，而领导者则在其中扮演风险控制者的角色"，对此泰德·普瑞斯却有不同的看法，"我常对员工说，不要只是反映情况，还要有对这个问题的看法和建议，怎么把这个问题解决，如果整个团队只有我一个头脑在思考这些问题，那么它是没有成长动力的。"

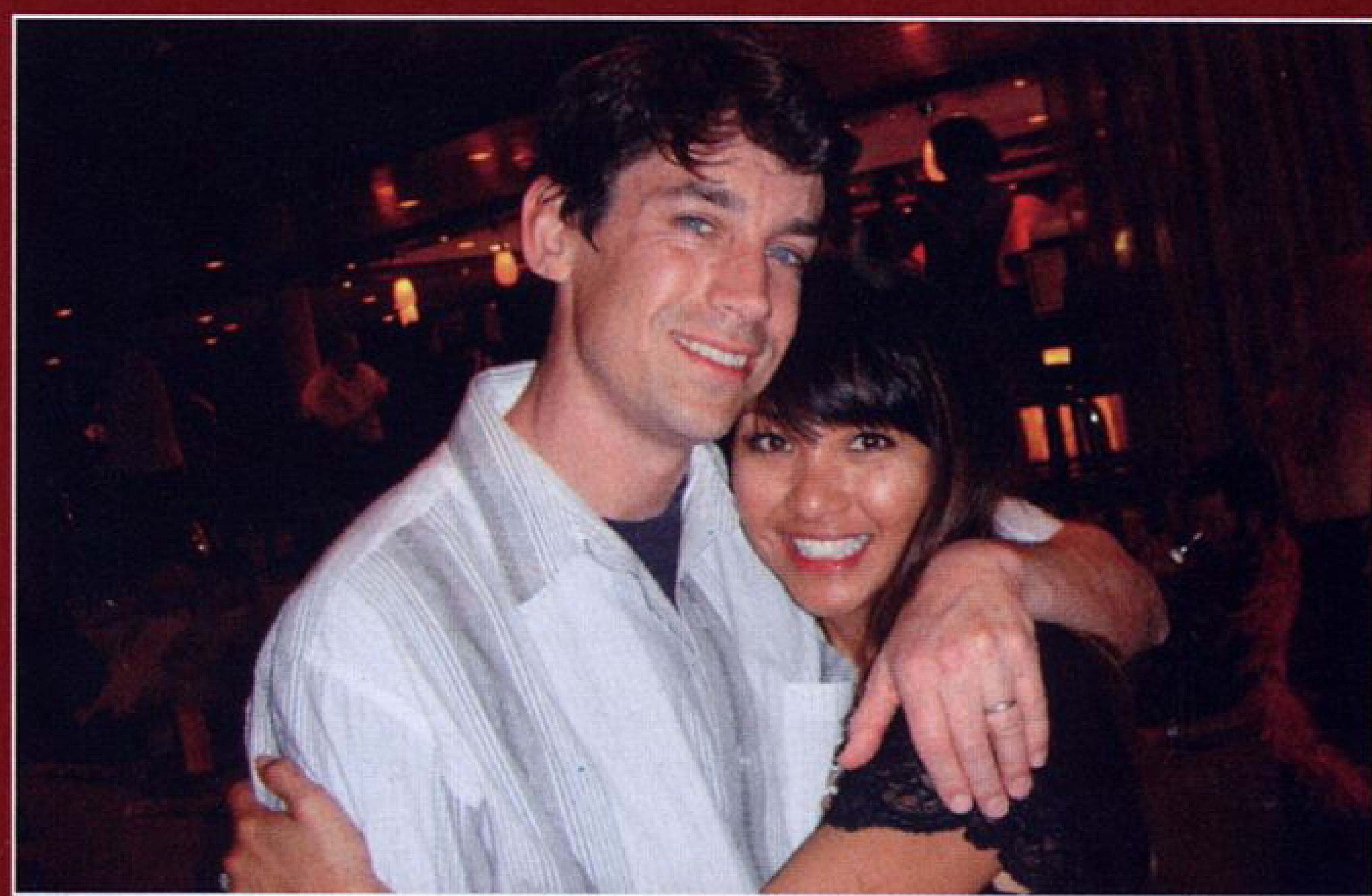
此外，Insomniac还推行了一些新战略，比如"周五拜访"制度，创意主管和项目经理定期走访每一个设计部门，评估他们的工作进度，并进行资源再分配。为了不过度制造紧张气氛，保持相对轻松的开发氛围，主管们并不会直接干涉工作进展，而是由开发团队自主决定开发进度。Insomniac还提前宣布，《瑞奇与叮当 未来毁灭器》开发完成后，将邀请全体员工及其家庭成员，到巴哈马群岛享受为期一周的度假，这家连续多年被评选为"美国最受员工欢迎的雇主"的公司，从来不吝惜在员工福利与奖励措施上的投入。在本地化方面，开发团队与索尼的合作也非常成功，与欧洲、日本、东南亚地区的团队同步进行本地化，提供13种游戏语言，这在Insomniac公司开发历史中尚属首次。


■ Insomniac Games员工的巴哈马群岛之旅。

错误的事情

《瑞奇与叮当 未来毁灭器》最初设定是25个星球，5个空间战斗任务，1小时的过场影片，以及合作模式和在线内容，整体游戏时间超过15小时。但由于开发周期的限制，制作组作出了一些妥协，实际游戏只有16个星球，3个空间战斗任务，45分钟的动画，并且只包含了单人游戏内容。另一个问题是，某些游戏编码直接照搬了《抵抗》的代码，但事实上和瑞奇与叮当强调动作元素的风格并不相符。如果与历代作品相比，本作的难度也有些偏易。幸运的是，上述问题所带来的遗憾，Insomniac可以在预定今年秋季发售的《瑞奇与叮当 时空裂缝》中好好的补救一番了。


■群岛之旅期间令人恶寒的员工"选美大赛"。


▲ Insomniac Games总裁泰德·普瑞斯。

开发总结：对Insomniac而言，同时开发两款游戏，不仅是巨大的挑战，或许也不算是最佳选择。不过凭借这家公司健全、高效的开发机制，《瑞奇与叮当 未来毁灭器》还是获得了骄人的成绩，不仅销量轻松突破百万，也得到了媒体很高的赞誉。迄今为止，他们为PS系主机创作的游戏作品，累计销量已经达到了惊人的3200万套。泰德·普瑞斯的领导风格可以概括为不仅专注于复杂的思考，而且非常注重直率的执行，在他的率领下，今日的Insomniac已经成长为索尼最为倚重的第二方合作伙伴。

小编与上帝

《游戏·人》第32辑 读者调查

①您对本辑内容满意吗？请指出您最喜欢的几篇文章。
②您对本辑音乐CD满意吗？对曲目有什么具体意见？
③请对本辑《游戏·人》进行一个综合评价，谢谢！
④您对本辑的新栏目“游戏吉尼斯”有什么看法，有什么需要改进的地方？如果该栏目长期连载，您是否会投上赞成的一票？

■这一次的《游戏·人》有新栏目的建立，也有旧栏目的回归，同人剧院的回归之前已经打了浮笔，相信大伙不会感到意外。至于邪道攻略，那是真正的可遇而不可求，我自己也写过邪道攻略，知道其中的艰辛。尽管如此，还是要呼吁各路高手将自己的挑战过程以图文形式来表现，希望今年还有一两篇精彩的邪道攻略能让这个栏目不会长时间在人们的视线中消失。

■这一个月多来，我迷上了“拿奖杯”，可以说是挤出一切时间为奖杯而奋斗。目前五白金的成绩和奖杯达人们相比还相差甚远，不过我自己却比较满意，也乐在其中。因为怕影响胜嫂休息，我玩游戏只能采用早睡早起的策略，晚上不能玩太晚，不过早上六点多一醒就马上打开PS3电源，到上班前还能挤出两个小时来。有了一定的游戏时间保证，再加上奖杯所形成的目标感，我在三十一岁时竟找到了二十一岁时玩游戏的劲头——并不是说一天非要玩十几个小时那种，而是滋味十足，每天都盼望着游戏时间的到来——所以说“成家立业了，三十好几了”就一定要远离游戏并不是什么自然法则，一切都事在人为。

Email 许文翰：潜水N年，要不是为了论文，我估计依然要继续潜下去了。从创刊开始到今天，《游戏·人》我一本没落下过，虽然不是每一篇都仔细阅读过，但每一本都是第一时间买的。首先要声明，鄙人论文名为《影响世界的日本游戏文化》，文章中必然需要游戏资料，所以我摘选了贵刊一些文章中的部分段落，在此声明一下，免得日后麻烦，同时也表示对几位作者的感谢，各位的文章助我顺利地完成了那可恶的论文，再次表示感谢，不胜感激。貌似写信能中奖，我同桌中过一回《FFX-2》的铁皮笔记本，希望我也有幸能得个铅笔橡皮之类的。

这位潜水员给我们写了封感谢信，没想到六年的支持终于在写论文时获得了回报。至于中奖，这次您是没希望了，因为您没有留下联系方式，这是很多对中奖信心十足的读者都会犯的小失误。

哈尔滨 张博宇：随着工作的展开，业余时间大大减少，平时一个月看完的《游戏·人》现在要一个半月才读完，而且有许多断续的地方，感觉没有大块时间读书就是不过瘾啊！第31辑让我最喜欢的是《2008动画巡礼》和《战神世界的英雄与魔物》，前者据此我能找找去年被我错过的好动画，后者能将混乱的神话观梳理一下。另外《钢铁教父》中的《小飞龙》让我突然想起了名字忘记许久的动画片，本来我印象中童年有个动画里一个小孩和海豚的故事中，有个触手能从海面伸到海底的水母总在敲击岩石说：“阿钟来啦……”一直不记得这个动画的名字，这次总算让我想起来了！对于杂志能在游人小说这个栏目上有取舍感到欣慰，能有取舍的勇气本就不易，将承受的压力也会很大，其栏目的空白需要拿别的内容填补，会造成工作量的增加，编辑们辛苦了。至于新题材，我不妨提一个，那就是医学方面的题材，人体是个精密而复杂的系统，前段时间看美剧《犯罪现场调查》中每集都有被害者解剖的法医鉴定过程，正好用NDS玩到了《超执刀》以及《逆转裁判4》，所以对此类题材有兴趣，比如不同部位破裂伤口会损害到的器官，各种神经的传导，血液喷发后溅落的形状推断凶器等，可能这类题材写出来有点血腥吧。最好能有学医学的或者从事医生工作的人来写。另外一个就是犯罪破案的题材，探索频道有很多破案纪录片，游戏里也有破案题材，可以写写这些东西。



张同学每次的来信都很长，还会分享两个月来的生活经历，篇幅有限，不得不只挑重要的说了。本次虽然小说栏目回归，但却不是“游人小说”，而是“同人剧院”，用武侠风格来写《如龙3》的剧情，相信会有些新鲜感，读过之后要是有什么感想或意见，也请及时反馈。至于法医题材的内容的确是《游戏·人》从未涉及过的，不过相信这样的内容写成文章必然会有大量“重口味”细节，而你所说到的专业性也是一大问题，写得不专业，那就成“火车文学”了。至于破案推理题材的游戏动漫，倒是可以系统地写一写，当然并不局限于“《逆转》系列”，我们会物色一下撰写人选，读者中此领域的达人也可自荐。

Email 姚健：生活中种种的问题让我不能像当初那样平静地玩游戏了，游戏虽不是我生命的全部，但至少也是一部分，不玩游戏我会觉得无聊透顶，玩过之后心情舒畅。把游戏当成一种爱好，然后稍稍深入研究，给生活多点色彩，是我现在对待游戏的态度……我希望在《游戏·人》上看到有关心理学的文章……本辑我最喜欢《钢铁教父》一文，最不喜欢的文章是《战神世界的英雄与魔物》。这篇文章写得不错，但是我认为这类文章最好以后不要出现在《游戏·人》上。“《战神》系列”只不过是比其他的游戏更多套用了希腊神话而已，那某款游戏以中国神话为主体的话，那

《游戏·人》原创封面征集令

《游戏·人》长期向有绘画专长的个人或团体征集封面画稿，对自己的画功有自信的画手均可参与投稿。请将能代表您实力的的绘画作品发送到gamers@263.net以作参考。（注：参考作品的性质非投稿，不会进行刊登，在其他媒体上发表的画稿也可作为参考作品）画稿可进行缩略，但要保证细节清晰，绘画内容最好与游戏动漫有关。能适应不同画风的作者，可发送多幅参考作品。投稿个人或团体请对自己进行简单的介绍，并留下通讯方式，推荐使用QQ，便于日后的约稿交流和发送文件。如果我们觉得您的画风比较适合《游戏·人》封面的需求，我们会由专人与您联系，以规定题材进行封面创作。封面画稿一经录用，稿费从优。



不是就要介绍中国神话故事了。《游戏·人》创办快7年了，改版了几次，加了新栏目有新鲜感，但文章的风格还是没变。我认为现在这种风格不适合《游戏·人》。像本辑的“传世之书”、“游戏人物”等栏目就比较能代表“领略游戏文化”这句口号。虽说这种文章比较难写，但这才符合《游戏·人》的定位，同时这又会牵扯到刊物的内容和出版时间，但《游戏·人》的编辑和读者不是也都认为“游人小说”这个栏目应该宁缺毋烂吗？《游戏·人》同样也是如此。

你现在的游戏态度还是比较积极的，和这次的卷首有些不谋而合。心理学是个大课题，以哪个方面为切入点，又适合放在《游戏·人》上，是个需要更加具体化的问题，你可以在下次的来信中说得更细一些，并容我们花时间探讨一下。至于你认为神话不应该出现在《游戏·人》上的看法，我觉得有些仁者见仁，毕竟早期的《游戏·人》做过一个神话系列，而这次的英雄与魔物与之前的文章相比，除了涉及神话角色的不同，也与游戏联系更加紧密，属于考证型的文章，并不是所有读者对此类作品都无爱的，毕竟游戏文化不能独立存在，需要以其他文化来补充，因此增长见闻类型的文章还是有其存在价值的。当然，在形式题材方面的革新很有必要。

Email baichi：众编好，嘿哈哈哈哈……第一次给你们发邮件也不知道能不能收到，很是激动……其实也不知道该说什么啦，毕竟我看《游戏·人》的时间还短了点，大概是从20辑才开始看的。我最喜欢的栏目是“斑斓之书”，最开始也是因为这个栏目才买《游戏·人》的呢，只可惜这期没有游人小说，当然，就像小编说的那样，内缺毋滥。另外希望《游戏·人》更多的关注一下游戏开发背后的故事，加大业界、经济、开发之类的内容比例，这些都是我感兴趣的。还有，游戏动漫本一家，是不是也可以适当介绍些动漫的背景故事呢，尤其是被改编成热门游戏的……下面再唠十块钱的。最近感觉卷首语的风格变了很多，评论性和现实意义好像差了些，突然间有点不适应，也许是个人原因，感觉更喜欢以前的那种讲故事的风格，不知道以后会不会再见到。好，就说这么多吧，我下次还会再写信的哦！

从第20辑看起，那不能算资深潜水员，应该算是“潜水学员”，感谢你这么早就浮出水面了。本次的“卷尾特辑”就是一些大作的开发秘辛，希望会对你的胃口。动漫的制作背景等内容我们会合计合计，是否会在《游戏·人》中加入这类内容还不好说，为避免内容的单一化，最近的“动漫秀”栏目走的都是特别企划的综合风格，希望读者朋友会认同目前的制作方针。至于卷首，这次又走回讲故事路线了，还请多多指教，期待你的第二封来信。

云南 郭雅丹：大家还好吗，我最近心情可是相当灰暗啊……学校偷偷在周六和周日开办补习班，地点却是我们教室。说他们是偷偷开办一点不假，因为学校完全没有通知过我们。结果上个星期我的课本就被来补习的家伙顺手牵羊了。如果是上个学期我大概没什么反应——几本没用的书嘛，丢就丢了呗！然而失去这些课本对于现在的我，对于好不容易有点干劲并且初见成效的我来说，就好比玩美式RPG挨过漫长的迷宫来到最终BOSS面前却发现主角的武器耐久为零……这是上帝的玩笑？这真的不是漫画中的剧情？还好这种时候有《游戏·人》，好歹这是可以让我看得忘乎所以的书，用来调节心情什么的倒真的挺好用。一如既往的精彩文章曾让我暂时忘记了这问事……我希望在以后的《游戏·人》中看到有关优秀同人游戏以及优秀Galgame的内容，那么说定了，以后一定要让我看到这些哦！

原来《游戏·人》还有治愈效果，大大地好！同人游戏和Galgame……估计和当初提到的港漫一样，问题出在有没有合适的撰稿人这一块，毕竟这些题材在国内不属于大众向的，对相应文章的精彩程度我们会有更高的要求。因此，现在我还不能向你保证些什么。

Email null：胜负师你好，买了这期的《游戏·人》，想谈谈对游人小说的一些看法。胜哥提到希望游人小说的投稿能够多一些新意，而不总是怀旧或是时间跨度过长的回忆类文章，我想谈谈我的看法。《游戏·人》是一本传播游戏文化的专门志，为我们奉献了很多游戏之外的精彩。而游人小说就成为了很多游戏人交流的重要平台。胜哥说的没错，我们应该考虑年轻玩家的口味，但也不能就此否定从FC时代走来的玩家的感受。相信DARKBABY的那篇《甘谷街16号》感动过不少人吧。小说未必需要新意，平淡的叙述自己的心路历程也是很容易让人产生共鸣的，我是90年出生的，接触FC和MD也是在它们的末期了，但包机房这种上个世纪的产物我也有所接触，看到作者用平淡的文字将自己的游戏历程娓娓道来，会有一种很温暖的感觉。一个人真正为游戏疯狂的时间不会有多久，现在的我们也少了小时候那份对游戏最纯真的激情，用文章来记录我们曾经为游戏疯狂的时光是最完美的一种选择。就是我的看法，本人阅历尚浅，还请胜哥多指教。

非常感谢您的意见，这里想说明一下，我并不否定回忆和怀旧型的文章，此类文章结构与叙事方式的重复和相似才是其缺少新意的关键点，是目前小说栏目存在的明显问题，也是读者们意见比较集中的地方。小说作者当然可以写多年前发生的故事，但简单的回忆录或是流水账并不是大家喜闻乐见的东西，您觉得呢？

甘肃 苏柏鹏：拿到这本书的时候，已经到了3月9号，封面改变了风格，不再是大眼美女，也不再是明星写真，换成了小岛秀夫，看着似乎也是为了迎合女性玩家吧，以上仅是猜测。作为一个《游戏·人》的长期读者，觉得这一次的内容不是很充实，整本书喜欢的文章只有两篇《小岛秀夫的西进》和《战神世界的英雄与魔物》，或许是和个人喜好有关吧。这期又少了游人小说，或许，小编们也在思考，到底怎样的文章才可以拉进读者和作者间的距离吧，我们希望看到的是真实的发生在一些普通玩家身边的故事，而不是游戏高手在一个小城无意中邂逅一个花季少女，之后边游戏边恋爱的无聊小说，虽然中间穿插一些失落，带一点成长的苦闷，无疑都在诉说着一个是相同的主题，随着时间的流逝，玩家会渐渐丧失对游戏的热情，这样的小说我们并不需要。不知道能不能多介绍介绍秋叶原，这是我比较感兴趣的内容。

封面偶尔改改风格，肯定和反对的声音都不多，相信广大读者更关心的还是文章内容。这次回归了剧情小说，下回争取约一篇水准较高的游人小说，希望这个栏目能够快点度过阵痛期。秋叶原的风土人情在杂志上还是零星介绍了一些的，如果需要更具体、更全面的介绍，那我觉得还是要找个目前还在日本居住的撰稿人，以免过去的资料与实际情况发生脱节。



本次为读者准备的礼物



最新动漫游戏书籍

注：以上为ACG工作室近期推出的书籍封面，实际奖品为五六月的最新出品，请各位留意levelup.cn游戏书刊区。



礼品由ACG工作室友情提供

在平信、电子邮件或在levelup.cn游戏书刊区的《游戏·人》相关讨论中，对《游戏·人》提出意见或建议的读者均有机会获得以上礼品。《游戏·人》第33辑将公布中奖者名单。

《游戏·人》31辑中奖者名单

获得UCG十周年纪念T恤的读者

大理	白瑞
扬州	费龙
河北	高岩
海南	黄韦华
鞍山	李东阳
阳江	梁锦标
南京	苏芃
北京	王喜文
成都	王垚
上海	邬启欣

获得levelup主题T恤的读者

成都	吴思岑
北京	夏磊
中山	徐楚欣
贵阳	杨婷
沈阳	姚任权
北京	尹为群
苏州	袁志良
兴化	张娟
上海	张子昊
从化	朱杰文

《游戏·人》第三十二辑音乐CD介绍

魂之共鸣曲

春季的天气总是变化莫测，原本阳光明媚的早晨带来了难得的好心情，但下午伴随乌云而来的瓢泼大雨却将美好的心境一扫而空，留给大家更多的则是沉闷与无奈。在这个慵懒的下午，如果你还面对着"文字密密麻麻"的书籍不知所措，或注视着"内容千奇百怪"的显示器摆弄手中的鼠标，那么就是时候将我们附送的CD放进播放器内，让"激情澎湃的音符"驱散"懒惰的细胞"了。"足以撼动灵魂"的音乐永远都是唤醒活力的最佳良药，即使你再抗拒，也无法阻止渴望释放的细胞随着跳跃的音符翩翩起舞，这是否就是一种无形中所产生的"共鸣"呢？

1	THE NEXT DOOR	PS3/X360《街头霸王Ⅳ》主题曲	3：44
2	Revive	动画《名侦探柯南》最新片头曲	4：42
3	オデッセイ	NDS《电击学园RPG 女神的十字架》主题曲	4：40
4	时を越えて	PSP《梦想灯笼》片尾曲	3：50
5	ソノママ JET JUMPER	Wii《凉宫春日的并列》片尾曲	3：51
6	Sailing free	PSP《战国BASARA 战斗英雄》插曲	5：02
7	Blowing in Wind	PS3《花》主题曲	2：49
8	Wonder trip	NDS《凉宫春日的直列》片尾曲	3：40
9	Endless Tears	X360《11 eyes 罪与罚与赎的少女》片头曲	5：41
10	ずっと、このままで…	PS2《圣诞之吻》片尾曲	5：21
11	想いがあふれたら	PS3《如龙3》片尾曲	4：43
12	Rule	电影《七龙珠 全面进化》主题曲	4：09
13	舞い落ちる雪のように	动画《纯白相册》片尾曲	4：53

1 THE NEXT DOOR

作曲：Lil' showy 作词：Lil' showy 演唱：EXILE

I can feel it coming over me
I feel it all around me
I've been waiting for this moment all my life
it's my destiny
There's a fire deep inside of me
it's waiting to come out now
no matter what, no matter how
I know I'll make it through somehow

cuz when the road feels too long
I'll still be holding on
I'm gonna keep on going
I know I'll be strong

indestructible
I won't let nobody break me down
indestructible
nothings gonna stop me now
indestructible
gonna gonna make gonna keep on going
indestructible
the last man standing

I'm ready for whatever
I'm never giving up
nothing can break my spirit
cuz it's indestructible

can't explain it, it's incredible
the strength I feel inside me
nothing is impossible

I know I'll find my way
through a storm through the darkest night
whatever comes it's alright
Not gonna turn around
I'm ready for the future now

and when the road feels too long
I'll still be holding on
I'm gonna keep on going
I know I'll be strong

nothing is impossible
if you really want it
and I really want it
not gonna stop, no matter what, no
yeah this time, nothing can hold me back, no
nothing can break me down
my spirit's indestructible

我能感到它正向我逼近
我能感到它围绕在我的四周
我一直在等待这个时刻的到来
这正是我的宿命
有一团火焰深藏在我心底
它正准备喷薄而出
无论什么方式，无论什么地点
我知道我无论如何都会让它得到释放

即使感到前路漫漫
我仍然会坚持下去
我将会继续前进
我知道我会不断变强

坚不可摧
我不会让谁击败我
坚不可摧
没有什么能够阻挡我
坚不可摧
不断不断地前进
坚不可摧
我会成为笑到最后的人

我已经准备好面对一切
我永远不会放弃

没有什么能够摧毁我的意志
因为它是坚不可摧的

无法解释，它就是那么不可思议
我能感到无穷的力量在身体里游走
没有什么是不可能的
我知道我能找到属于自己的道路
穿过风暴穿过黑夜
出现什么都没关系
不会彷徨
我现在已经准备好面对未来

即使感到前路漫漫
我仍然会坚持下去
我将会继续前进
我知道我会不断变强

没有什么是不可能的
如果你真想得到它
而我的确想得到它
那就不要停止，无论遇到什么，绝不
就是现在 没有什么能阻挡我，没有
没有什么能够击败我
我的意志是坚不可摧的

作为国内玩家最早接触"格斗游戏"的启蒙作品，《街头霸王》系列"的对于任何一个有"街机情节"的玩家来说都可谓意义非凡。而在距离上一个家用机版4年多的时间后，以全面进化的姿态展现在所有FANS面前的《街头霸王Ⅳ》则是一个既



熟悉但又陌生的世界，熟悉的是那些曾经被我们玩得出神入化并深入人心的角色，陌生的是全新的系统和需要一段时间去磨合的操作细节。担任本作主题曲演唱的组合"EXILE"的前身"J Soul Brothers"成立于1991年，直到2001年成员SASA退出并同时吸纳ATSUSHI和SHUN两名新成员后才以目前的名称活跃在日本流行音乐界。和其他同类组合不同的是，随着组合的音乐风格在出道数年间的转变，"EXILE"并没有进行频繁的"新旧更替"，而是在成员的规模上不断增加（目前已经拥有14名成员），迄今为止共发行过31张单曲和6张专辑。



Revive

作曲：大野爱果 **作词：**仓木麻衣 **编曲：**Miguel Sa Pessoa **演唱：**仓木麻衣

绝体绝命 感情の岚が
突然现れ 受话器を握る
Don't stop 冷静に 愿ってることなの
Say「good bye」思わず告げてしまいそう

抜け出さなければ 失いたくない my on mind
こんなにも爱しているのに

すべてがリエゾン 胸の奥で
I need you baby 叫んでる
every night 疑问が责めているけど
ちゃんと闻こえる Love forever and only one
あなたの声で just next stage resume and "Revive"

混乱していた 思考回路が
徐々に溶けだす あなたの声で

Don't stop 泪さえ 溢れてくるのに
Say「so good」思わず告げているなんて
飞び出さなければ 失いたくない my on mind
こんなにも爱しているのに

どこか far away
Do you mind if I open the door？ 叫んでる
every night 不安と战う心
ちゃんと闻こえる Love forever and only one
あなたの声で just next stage resume and "Revive"

すべてがリエゾン 胸の奥で
I need you baby 叫んでる
every night 疑问が责めているけど
ちゃんと闻こえる Love forever and only one
あなたの声で just next stage resume and "Revive"

穷途末路 感情的风暴
突然出现 手握着话筒
Don"t stop 是在镇静地请求什么吗？
Say goodbye 就这样不自觉地说了出来

既然摆脱不了 也就不想失去 my on mind
尽管如此地相爱

全部都联系在一起
心里叫喊着 I need you baby
every night 疑问都责备着自己
清晰地听见 Love forever and only one
是你的声音 just next stage resume and "Revive"

陷入混乱的思考回路
在你的声音里慢慢溶解
Don't stop 竟然连眼泪也流了下来
Say so good 就这样不自觉地说出来
既然摆脱不了 也就不想失去 my on mind
尽管如此地相爱

在某处 far away
叫喊着 do you mind if I open the door？
every night 与不安斗争的心
清晰地听见 Love forever and only one
是你的声音 just next stage resume and "Revive"

全部都联系在一起
心里叫喊着 I need you baby
every night 疑问都责备着自己
清晰地听见 Love forever and only one
是你的声音 just next stage resume and "Revive"



“《名侦探柯南》系列”作为国内颇具影响力的“侦探动画”，除了今年即将于日本公映的系列第13部剧场版动画《名侦探柯南 漆黑的追踪者》引起FANS的广泛关注外，和主题曲同时发售的系列动画第25首片头曲也将我们带入了作品中那特有的氛围，和江户川柯南一起经历不同以往的悬疑冒险。歌曲的演唱者仓木麻衣本名青野真衣，1999年凭借单曲《Love,Day after tomorrow》正式出道，并在之后的事业发展阶段充分发挥自己的创作优势，多次问鼎日本最权威流行音乐排行榜“公信榜”的冠军宝座，成为足以和宇多田光、滨崎步等天后级人物一较高下的实力派歌手，而这次也是她第三次为系列动画演唱片头曲。最后要提醒大家的是，为了和一直连载系列漫画的《少年周刊 Sunday》创刊50周年的庆祝活动相呼应，官方日前也正式宣布系列漫画到目前为止已经顺利突破1亿2千万册的发行量，足见其在日本本土非凡的影响力。



オデッセイ

作曲/编曲：鸟山雄司 **作词：**岩里祐穗 **演唱：**南里侑香

どう生きてもいい
生まれてそして终わるなら
胜ち负けなんてない
谁かを爱した一瞬が欲しい

虹の向こう侧
广がる New world
期待と不安が混ざり合う世界切り裂いて

会いたいんだよ（いつの日か）
まだ会ったことのない君に
传えたい 绝望と 系がれた勇气
知りたいんだよ（いつの日も）
苦しみを越える意味を
真实はきながら见えない场所にある

最初の歌を闻いたのはこんな空だった
最后の歌はねえどんな旋律なんだろう

键を失くしたロッカーの忘れ物…
谁も手を差し伸べなくたってそれでいい

逃げたいんだよ（いますぐに）
逃げることできない记忆
探したい 僕达にゴールなんてない
触れたいんだよ（いつだって）
最后の最后まで求め续けるんだ

この手に起きるすべてのコト
大きな流れの一部だとしたら…

会いたいんだよ（いつの日か）
まだ会ったことのない君に
传えたい 绝望と 系がれた勇气
知りたいんだよ（いつの日も）
苦しみを越える意味を
真实はきながら见えない场所にある



虽然这款为了纪念“电击文库”创刊15周年的改编作品并没有引起多少玩家的关注，但你只要对《灼眼的夏娜》、《扑杀天使》等作品有所了解，那么能在游戏中体会到这些作品中经典角色所演绎的原创故事就足以值回票价。主题曲的演唱者南里侑香对于部分读者来说并不熟悉，她1984年出生于日本长崎县，小时候就因为独特的嗓音在日本著名的少儿节目中有过出色的演出，之后便与演艺工作结下了不解之缘，相继参加过歌剧团，与千叶纱子成立组合发行单曲和唱片，并取得过相当不错的成绩。目前她主要从事声优工作，代表作有大家熟悉的《神枪少女》、《网球王子》、《舞-HiME》等，另外相信通过以上的歌曲大家也能看到她在歌曲演唱方面的不俗实力，清澈的嗓音是其受到听者喜爱的主要原因。

该如何生活下去
如果诞生后便是结束
那就没有所谓胜负
我只想要爱上别人的那一瞬间

在彩虹的那一边
伸展开的新世界
期待和不安相互交错的世界正在崩裂

好想见面（不知何时）
向未曾谋面的你
传达与绝望纠缠在一起的勇气
好想知道（不管何时）
超越痛苦的含义
就在那无法看清真相的地方

最初听到的歌声就是如此地空洞
最后的歌声又会是怎样的旋律呢？

失去钥匙、被封锁的遗忘之物
即使谁都无法触及也罢

好想逃避（就是现在）
去寻找那无法逃避的记忆
我们还没有抵达终点
好想触碰（永远如此）
不断地追求直至永远

这双手引发的一切事情
如果只是洪流中的一部分……

好想见面（不知何时）
向未曾谋面的你
传达与绝望纠缠在一起的勇气
好想知道（不管何时）
超越痛苦的含义
就在那无法看清真相的地方

4 时を越えて

作曲：菊田大介 **作词：**有里泉美 **编曲：**中山真斗 **演唱：**榊原ゆい

言叶に出来ない　想いが听こえてくるよ
私の胸の中

繰り返される毎日
あなたが微笑んでいる
そう、それが私の愿いなの

暗を裂き　时を越え　舞い踊るよ
そよぐ花びらのように
そう、光　抱けるのは　あなたがいるから…
いますぐ逢いたい

巡り来る日々たち　当たり前に过ごしてた
この日が来るまでは

ちっぽけな自分を舍てて
强く変わろう今日より
そう、あなたの背中追いかけて

深い暗　振り拂い　舞い踊るよ
あなたの側に居たいの
新しい风が舞い　光、生まれるよ
溢れ出す想い…

暗を裂き　时を越え　舞い踊るよ
そよぐ花びらのように
そう、光　抱けるのは　あなたがいるから…
あなたに逢いたい



无法用言语形容的感受越来越清晰
在我的胸口

不断重复的每一天
你一直在微笑
没错，那就是我的愿望

撕裂黑暗 超越时间 跳起舞步
就像沙沙作响的花瓣
没错，能拥抱阳光正是因为你的存在
现在就想见到你

周而复始的每一天 理所当然地度过
直到这一天的到来

舍弃渺小的自我
从今天开始变得坚强
没错，我要追寻你的背影

深深的黑暗 再次扩大 跳起舞步
我想待在你的身边
清新的风在吹动 光芒也因此诞生
感想在蔓延……

撕裂黑暗 超越时间 跳起舞步
就像沙沙作响的花瓣
没错，能拥抱阳光正是因为你的存在
现在就想见到你

以日本神话故事为背景的本作虽然由于语言的障碍在玩家间的影响力有限，不过充满“演歌”韵味的插曲却是近期不能错过的一首游戏歌曲，即便是多次聆听也能感受到歌曲中传达出的那份特殊情感，带领玩家一同去回味“千年爱情”所描绘的凄美画卷。歌曲的演唱者榊原ゆい是日本一位相当著名的女性声优兼创作女歌手，其参与过的游戏或动画作品接近百部，其中最具影响力的莫过于“《超级机器人大战》和《混沌思绪》系列”，到目前为止共发行过18张单曲和4张专辑。

5 ソノママ JET JUMPER

作曲：村井大 **作词：**畑亚贵 **演唱：**平野绫／茅原实里／後藤邑子

バラバラ顺调お元气?
ハラハラ纯情ため息
どちらも ぽぽいっぽーい
モタモタ慎重お间抜け
バタバタ转倒まぁ歩け
どろんこ拂いなさいよ

文句ばかり言うヤツ
何もしないナマイキ
あたしが锻えてあげる

この场所だけじゃちょっと
狭すぎるよ JET JUMPER
有无など知ったことじゃない
出かけましょ
めずらしい人大欢迎
あなたたちも大胜利
心のトビラ 坏してお邪魔

そこからが始まりの历史に
なるかも！
たぶん。

ソノママ进行止まるな
ワガママ真相さぐるな
次へと ららんつらーん
ズンタタ挑战素早く
アイタタ泪腺悔しく
泣いたりしないんだから

迟刻なんて大罪
ぞうきんがけしなさい
あたしは甘过ぎるかも

优しい过激だっけ?
次の试练 HIGH JUMPER
是非など闻いてないからね

急ぎなさいっ
あたらしい梦大赞成
わたしたちと大成功
心はヒトツ みんなでひとつ
なんてのは幻想でも素敌な气分だ！
そうだ。

この场所だけじゃちょっと
狭すぎるよ JET JUMPER
有无など知ったことじゃない
出かけましょ
めずらしい人大欢迎
あなたたちも大胜利
心のトビラ 坏してお邪魔
そこからが始まりの历史になるかも！
たぶん。

哗啦哗啦 顺心又如意?
纷纷洒洒 纯情的叹息
两者都微不足道
慢吞吞 谨慎却失去机会
吧嗒吧嗒 一边摔倒一边前进
先拍掉身上的灰尘嘛

净知道抱怨的家伙
嚣张地什么也不做
就让我来锻炼你吧

只是这个地方有点狭窄
喷气跳跃
有没有无所谓
总之出发吧
很欢迎少见的人
你们也能获得大胜利
破坏碍事的心灵之门

从那里开始说不定能成为历史
可能吧

就这样不要停止前进
任性地不去探求真相
向着下一个目标迈进
迅速地发起挑战
哗啦啦后悔的泪腺
我是不会哭泣的

迟到是大罪
拿上抹布吧
我可能太天真了

是太善良了吗?
下一个试练是高空跳跃
我可没听说什么务必之类的
请快一点吧
很赞成怀有崭新的梦想
一条心 大家一条心
虽然这是幻想但也觉得很美妙
没错

只是这个地方有点狭窄
喷气跳跃
有没有无所谓
总之出发吧
很欢迎少见的人
你们也能获得大胜利
破坏碍事的心灵之门
从那里开始说不定能成为历史
可能吧



虽然将动漫改编成游戏在日本游戏界并不算什么新鲜事，不过官方沿用动画版声优的做法显然也为提升本作的关注度起到了不小的作用，即便是销量不尽如人意，后续推出的迷你专辑也是FANS梦寐以求的珍品。以上大家听到的这首歌曲正是由动画版中分别为凉宫春日、长门有希、朝比奈实玖留配音的平野绫、茅原实里、後藤邑子三位女性声优共同演绎，无论从旋律还是歌词都保持了系列作品积极向上的基调，尤其是在比赛、聚会等人多的场合播放能轻松营造出欢乐的气氛。



Sailing free

作曲：Olivia/INORAN 作词：Olivia/川村真澄 演唱：OLIVIA

风は迷いもなく
远く 远く 群れを离れ
ah 吹き抜けてゆく
目を闭じて 感じる
见た事もない
明日の景色映して

绝えずに 纺いでた
心の地图广げ
たどり着く 流れ信じて oh

Sailing sailing free
勇气が生まれたら
それを生きるしかない
Sailing sailing free free free
爱よりも强い气持ちで
I don't know what to expect
I don't know what's coming next

奇迹 祈る声は
时を越えて 探し出せる
ah 叶える人を
もう そこに来ている
まだ早いとか
拒んでも 逃げられない

知らずに求めてた

すべてに意味があって
空を行く 云のよう 自由に oh

Sailing sailing free
愿いが生まれたら
それを生きるしかない
Sailing sailing free free free
眠らない 星の彼方へ
I don't know what to expect
I don't know what's coming next

绝えずに 纺いでた
心の地图广げ
たどり着く 流れ信じて oh

Sailing sailing free
勇气が生まれたら
それを生きるしかない
Sailing sailing free free free
爱よりも强い气持ちで
Sailing sailing free
愿いが生まれたら
それを生きるしかない
Sailing sailing free free free
it makes me feel connected
to everything

风儿没有犹豫
远远地 远远地 离开同伴
啊 风在吹过
闭上眼睛 去感觉
未曾见过
映照出明日的景色

连绵不绝 编织起来的
心中的地图在扩展
相信着能漂流到目的地 oh

航行 自由地航行
若是能诞生勇气
那就只有好好地生活下去
航行 自由自在地航行
用比爱更强烈的感情
我不知道要期待什么
我不知道下一个会是什么

祈祷奇迹的声音
跨越时间去寻找
啊 能实现奇迹的人
已经来到了这里
就算说为时太早
就算被拒绝 也不会让他逃掉

不认识但却要追求

一切都有各自的含义
向着天空 像云彩一样 自由地 oh

航行 自由地航行
若是能诞生勇气
那就只有好好地生活下去
航行 自由自在地航行
无法入眠 向着繁星的那边
我不知道要期待什么
我不知道下一个会是什么

连绵不绝 编织起来的
心中的地图在扩展

相信着能漂流到目的地 oh

航行 自由地航行
若是能诞生勇气
那就只有好好地生活下去
航行 自由自在地航行
用比爱更强烈的感情
航行 自由地航行
若是能诞生愿望
那就只有好好地生活下去
航行 自由自在地航行
它让我感觉和所有联系在了一起



熟悉“《战国BASARA》系列”的玩家一定不会对这首在游戏中的任意关卡进入战斗高潮部分所出现的插曲感到陌生。歌曲的演唱者OLIVIA1979年出生于日本冲绳，是一名美日混血的双语歌手，1996年以《IN YOUR EYES》出道并开始在日本音乐界崭露头角，高亢圆润的嗓音是她最大的特色，而也正因为音色的特殊，她的音乐风格也曾经历过从偶像派向实力摇滚派的转变，散发着拥有个人特色的神奇魅力。另一方面，OLIVIA的家人几乎也都是从事音乐工作，所以在长期的熏陶下，她也尝试着自己创作歌曲演唱，并且一直将这个优秀的传统保持到现在，到目前为止共发行过11张单曲和8张专辑。



Blowing in the Wind

作曲：Bob Dylan 作词：Bob Dylan 演唱：Bob Dylan

How many roads must a man walk down
Before you call him a man？
How many seas must a white dove sail
Before she sleeps in the sand？
How many times must the cannon balls fly
Before they're forever banned？
The answer, my friend, is blowing in the wind
The answer is blowing in the wind

How many years can a mountain exist
Before it's washed to the sea？
How many years can some people exist
Before they're allowed to be free？
And how many times can a man turn his head
And pretending he just doesn't see？
The answer, my friend, is blowing in the wind
The answer is blowing in the wind.

How many times must a man look up
Before he can see the sky？
How many ears must one person have
Before he can hear people cry？
And how many deaths will it take till he knows
That too many people have died？
The answer, my friend, is blowing in the wind
The answer is blowing in the wind.

OH,the answer, my friend, is blowing in the wind
The answer is blowing in the wind

一个人要走多少条路
才能称得上男子汉
一只白鸽要飞越多少个海洋
才能躺在沙滩上安然入睡
炮弹要飞多少次
才能将其永远束缚
朋友啊，答案一直在风中飘荡
答案在风中飘荡

一座山峰能屹立多久
才能回归大海
人还要生活多少年
才能最终获得自由
一个人能扭多少次头
才能假装他什么也没有看到
朋友啊，答案一直在风中飘荡
答案在风中飘荡

一个人要仰多少次头
才能看到天空
一个人要拥有多少只耳朵
才能听到别人的呼喊
多少人死后人们才会知道
无数的人性命已经逝去
朋友啊，答案一直在风中飘荡
答案在风中飘荡

朋友啊，答案一直在风中飘荡
答案在风中飘荡



让游戏升华为“艺术品”正是《花》这款游戏让所有体验过的玩家深有体会的一点。虽然作为一款PSN游戏，无论是流程长度还是操作方式和其他游戏相比都只能算是入门级别，但也正因为这种直接而简单的方式，游戏那“美丽如画”场景才能展现在更多玩家的面前，让人不自觉地便沉浸在花的海洋中，久久不愿离去。以上这首歌曲实际上并没有出现在游戏中，只是作为游戏官方宣传片的背景音乐才引起了很多玩家的好奇，纷纷询问歌曲的出处。它的演唱者鲍勃·迪伦（Bob Dylan）1941年出生于美国明尼苏达州的图片斯，是美国音乐历史上最著名的民谣歌手之一，而这首名为《在风中回响》的歌曲创作于1963年，是让人们开始认识他的重要作品，并且在悠扬的旋律中我们所听到的口琴也是由鲍勃·迪伦本人演奏，由此可见其在“自弹自唱”方面过人的才能。

8 Wonder trip

作曲：村井大 **作词：**畑亚贵 **演唱：**平野绫／茅原实里／後藤邑子

谁に会えるのか知らない
愿ってみるよ
これからの记录が
变わればほら 成功

今が乐しくないなら
动け自分から
つまりひとりじゃできない
周りを见たら なんてこと！
ナカマを捕获

恐がるキモチがないと
断言してみて えらそうに
O.K.O.K. 自己暗示タイム

谁に会えるのか知らない
愿ってみるよ
これからの记录が 变わるかもね
谁がありふれた每日
拔け出してもっと
违う道さがそう
现实だよ Wonder trip

多分こだわるとこじゃない
走れ自由にね
息が切れたら深呼吸

休む时间は 忘れちゃえ
行き先未定

ヒラメキ感じたもはや
恶运ごときは はね返す
J.C.J.C. 天使降临ヴォイス

高く舞い上がれココロは
自由でいようよ
それぞれの秘密を 育てながら
高さ竞うよりどれだけ
好きな人まで
近付けた自慢が
してみたいな Wonder sky

恐がるキモチがないと
断言してみた 引かないわ
O.K.O.K. 自己暗示タイム

谁に会えるのか知らない
愿ってみるよ
これからの记录が 变わるかもね
谁がありふれた每日
拔け出してもっと
违う道さがそう
现实だよ
Wonder trip，Wonder life

不知会遇到谁
许个愿看看吧
从现在起的记录
能被改变就是成功

如果现在不够愉快
那就自己开始行动
也就是说一个人什么也干不了
一看周围 竟然！
收获了同伴！

如果没有感到害怕
那就很拽地断言
OK OK 自我暗示时间

不知会遇到谁
许个愿看看吧
从现在起的记录 说不定能被改变
平淡无奇的每一天
有谁跳出这样的生活
就要去寻找更不一样的道路
这是现实 美妙之旅

大概也不能过于拘泥
要自由地奔跑
喘不上气就深呼吸
忘掉休息的时间吧



虽然游戏遭遇了"延期风波"，不过能通过和《凉宫春日的并列》同时发售的迷你专辑提前聆听游戏的片尾曲还是一件非常让人欣慰的事情。歌曲和《ソノママ JET JUMPER》一样同样走轻松欢快的路线，在带给所有玩家好心情的同时，希望游戏也能像官方公布的延期理由一样，"通过改善的游戏品质带给喜欢凉宫的玩家更有趣的游戏体验"。

目的地还没有定

感觉到闪耀的光芒
已经赶走了噩运
JC JC 天使降临的声音

兴高采烈舞动的心灵
要自由一点哦
孕育着每个人的秘密
有多么地想相互比试呢
能靠近喜欢的人身边
我也想有这样的自豪
美妙天空

如果没有感到害怕
那就爽快地断言
OK OK 自我暗示时间

不知会遇到谁
许个愿看看吧
从现在起的记录 说不定能被改变
平淡无奇的每一天
有谁跳出这样的生活
就要去找寻更不一样的道路
这是现实
美妙之旅 美妙生活

9 Endless Tears

作曲／编曲：Tatsh **作词：**彩音 **演唱：**彩音

毁れ出す痛みさえ 渗んだ影へと朽ち果てた
伪りが切り裂いた 誓いの下で翳した掌

赎いを待ちわびていた刹那の天使
狂わせてた夜へ诱え

世界が终末を告げても
最后の希望抱きたい
誓ったあの日あの场所）で
友と明日のために...

悲しみに满ちた 虚ろな镜像

由于X360在日本地区的普及量一直处于次世代的垫底状态，所以实际上除了角色扮演游戏大作外，真正有很少玩家会去关注X360的日式游戏。以上为大家介绍的这首歌曲来自PC移植到X360的文字冒险游戏《11 eyes 罪与罚与赎的少女》，主要讲述遭遇"赤之夜"的主人公等人，为了逃出暗精灵和黑骑士的追杀，并寻找幸存的同伴而发生的一系列事件。和其他同类游戏不同的是，移植版在追加新剧本的同时也保留了初版极具特色的"交叉幻象系统"，允许玩家使用除主人公以外的角色视点来探寻发生在赤之夜的一切，以加深对游戏剧情的理解。主题曲的演唱者彩音是一名在动漫和游戏领域多次献声的女歌手，到目前共发行过7张单曲和2张专辑，尤其是为"《秋之回忆》系列"演唱的片头曲《Ribbon》和《ORANGE》至今还被奉为不少玩家心目中的经典。



崩れて逝く心を赎え

几千の时の中 彷徨い续けた君の手が
永远の眠りへと 堕ちてゆく仆を引き寄せた

震える指先へ传う 刹那の愿い
缀られた咒文が辉く

泪は涸れることも无く
明日へとただ流（なが）れて逝く
觉醒めた あの日あの场所で
友と明日のために...

解き放つ言叶もいつかは
仆らを愈す物语
镜に映し出す姿 照らす光

世界が终末を告げても
最后の希望抱きたい
誓ったあの日 あの场所で
友と明日のために...

终わる事のない 泪を抱きしめ
美しき乐园を爱して...
悲しみに满ちた 虚ろな镜像
崩れて逝く心を赎え

连毁坏一切的痛楚都在渗透 黑暗中最终腐朽
曾经举手发誓的掌心撕裂了虚伪

等待着救赎刹那间的天使
邀请我前往狂乱之夜

即使预言了世界的终结
也想怀有最后的希望
在发誓的那天、那个场所
和朋友一起为了明天……

溢满着悲伤的虚伪镜像
救赎渐渐崩坏的心灵

漫长的时间中 你那一直在彷徨的手
渐渐堕落的我会牵着它走向永远的长眠

传达到颤抖指尖的刹那间的愿望
和缀在一起的咒文在闪耀

眼泪不会干涸
它会向着明天不断地流淌
在觉醒的那一天、那个地方
和朋友一起为了明天……

解开的话语总有一天
也会将我们治愈
镜子中映照出的样子 照耀的光芒

即使预言了世界的终结
也想怀有最后的希望
在发誓的那天、那个场所
和朋友一起为了明天…

拥抱那不曾终止的眼泪
深爱着美妙的乐园
溢满着悲伤的虚伪镜像
救赎渐渐崩坏的心灵

10 ずっと、このままで…

作曲/编曲： 岩垂德行 **作词：** 日山尚 **演唱：** 名冢佳织

由于开春后经历过一次游戏发售的小高潮，所以近几个月值得一玩的游戏并不多，能找出主题曲的更是凤毛麟角。作为日本知名游戏杂志今年力捧的恋爱游戏，《圣诞之吻》不但在剧情上引人入胜，与游戏氛围结合得相当巧妙的配乐，乃至这首大家听到主题曲也让体验过本作的玩家印象深刻。歌曲的演唱者名冢佳织1985年出生于日本东京，13岁便以童星的身分出道，目前主要从事声优和为动漫游戏演唱歌曲的工作。如果你对《交响诗篇》、《反叛的鲁鲁修》、《图书馆战争》这些她的代表作不熟悉，今年同样也可以在4月新番的《泪洒三重冠》和《钢之炼金术士第二季》中欣赏到她精彩的表演。

キラキラ　きらめく雪が
圣夜の全てを包むような
甘く甘く优しいキスをして
ずっとこのままで……

赈やかすぎる街の灯りに
ふと寂しさ过ぎるのは
取り残された独りの夜の
寒さを知ってるから

微笑みと泪に闭じ入めた愿いを
今ここで 传えられるのなら
神样から届くはずの祝福 あなたに

キラキラ　きらめく雪が
心の奥まで照らすように
甘く甘く优しい梦见せて
ずっとこのままで……

道ばたに笑く季节外れの
白い花を探しては
迷う毎日 わたしの气持ち
居场所はどこにあるの?

冻りつく体を抱いた
温もりが教えてくれる

フワフラ　舞い散る雪が
心の奥まで包むように
甘く甘く二人に降り续く
もっと近くにいたいから

キラキラ　きらめく雪が
圣夜の全てを包むような
甘く甘く优しいキスをして
络めた小指も あなた言叶のも
ずっとこのままで……



亮晶晶闪耀的雪花
就像笼罩着圣诞夜的一切
甜甜地温柔地接吻
一直就这样……

过于熙攘的街道上的灯光
偶然间划过的寂寞
是因为知道这剩下的
孤独夜晚有多么寒冷

封闭微笑和眼泪的愿望
如果此刻能在这里传达
就请神将祝福传达给你

亮晶晶闪耀的雪花
就像照耀着心灵深处一样
让我看见了甜甜的温柔的梦境
一直就这样……

寻找路边
不在盛开季节的白花
迷茫的每一天 我的心情
安身之处到底在哪?

拥抱冰冷的身体
于是告诉了我什么是温暖

飘飘荡荡散落的雪花
就像一直笼罩着心灵深处一样
甜甜地 向着两人飘落
因为想更加靠近一点

亮晶晶闪耀的雪花
就像笼罩着圣诞夜的一切
甜甜地温柔地接吻
交错的小手指 还有你的话语
一直就这样……

11 想いがあふれたら

作曲： 矢泽永吉 **作词：** 高桥研 **演唱：** 矢泽永吉

以描写日本黑帮故事为主题的“《如龙》系列”一直不乏经典的歌曲，而与强调节奏感的主题曲相比，这首充满爵士韵味的片尾曲更能更符合桐生一马的极道精神，在剧情经历一次又一次的高潮后，通过情感的沉淀让玩家对游戏的剧情以及出现在其中形形色色的人物进行回味。歌曲的演唱者矢泽永吉作为日本知名的创作型男歌手，这次包揽了《如龙3》主题曲、插曲以及片尾曲的创作和演唱工作，而现年59岁的他同样也是日本音乐界的一个传奇性人物，到2008年为止共创作过300首歌曲、举行过1500次现场音乐会、单曲进入“公信榜”前十共46次，在“日本武道馆”共举行过102次演唱会等，超过550万人的庞大FANS数量更是奠定了他“音乐教父”的地位。



12 Rule

作曲：Miki Watanabe **作词：**浜崎あゆみ **编曲：**H∧L **演唱：**浜崎あゆみ

谁かに决められたル—ル
そんなもん必要ない
だってこの仆らがル—ル
そこんとこ让れない

こんな时代の一体どこに希望なんてある
のかって
目に见えないものを触れられないものを
信じていられるのかって
仆は默ってただ颔いて静かに目を闭じる
だって仆らはそう确かにね系がってるん
だって事を今はっきりと感じられるから

谁かに决められたル—ル
そんなもん必要ない
だってこの仆らがル—ル
そこんとこ让れない

こんな世界もまだまだ舍てた
もんじゃないとこ残ってる
どんなに怖くっても谁かを信じてみる
だけの价值はじゅうぶんにある
仆は大きく深呼吸して
高らかに叫ぶよ
だって全ては偶然じゃなく必然なんだねっ



动画或游戏改编的真人电影永远都是很多玩家心中的痛，而最新推出的《七龙珠 全面进化》也再次证实了这一点……由美国的编剧来改造这部点燃无数少年梦想的经典漫画作品后，不但电影的剧情商业化到了极点，悟空、龟仙人等经典角色也完全“西化”，除了外型还算顺眼外，亚洲观众基本上很难在他们身上找到原著中蕴藏在角色身上的那种神韵，要产生共鸣与感动自然也成了“痴人说梦”，甚至连漫画原著鸟山明大师在看到实际影片的内容时也丝毫没有给制片商留一点面子，并在自己的博客中写下了“所有龙珠的FANS可以将电影当作另一次元的龙珠来欣赏”这样充满“酸味”的话语。不过电影的失败归失败，但这首由日本天后滨崎步演唱的主题曲还是再次为我们演绎了各种流行元素所碰撞出的美妙旋律，动感而跳跃的音符在任何时候听到都有一种激发自身潜能的神奇魔力，或许这就是电影带给所有观赏者最值得回味的亮点之一吧。

て事をあの日の君に教え
られたから

お決まりのつまんない
ル—ル
押しつけられたくない
まずは君と仆でル—ル
ぶっ坏して始めよう

强さが优しさへと
优しさが强さへと
变わってった瞬间から

もう怖いものはない
そんな气がしてるんだ

谁かに决められたル—ル
そんなもん必要ない
だってこの仆らがル—ル
そこんとこ让れない

お决まりのつまんないル—ル
押しつけられたくない
まずは君と仆でル—ル
ぶっ坏して始めよう

由谁来决定规则
没有这样的必要
但这是我们的规则
我们绝不让步

在这个时代 到底哪里还有希望
我们只能相信看不到摸不着
的东西
我只是静静地闭上双眼点点头
但是的确清楚地感觉到和它
的联系

由谁来决定规则
没有这样的必要
但这是我们的规则
我们绝不让步

这个世界还不应该被舍弃
即使乌云密布
我仍坚信总有谁
我是可以信任的
我深深呼吸
然后高声疾呼

那一天是你教会我一切并不是
偶然 是必然的！

那一成不变的无聊规则
我并不想受到它的约束
就由我和你
把这规则打破

坚强到软弱
再从软弱到坚强
转换的一刹那
我感受到
可怕的事物已不复存在

由谁来决定规则
没有这样的必要
但这是我们的规则
我们绝不让步

那一成不变的无聊规则
我并不想受到它的约束
就由我和你
把这规则打破

13 舞い落ちる雪のように

作曲／编曲：衣笠道雄 **作词：**须谷尚子 **演唱：**Suara

心配してます　さみしがりやのあなた
强がるわたしが　もっともっとさみしい
あなたとの想い出の　すべてを雪のように
真っ白に染め消してしまえばいいと　思うけれども

舞い落ちる　わたしの今　静かに积もりささやく
その言叶は　また舞い上がり　キラキラと降り落ちてく
胸の中で　消えることはない

さみしい时には　すぐに会いに行（ゆ）くから
约束はいつも　叶えられないまま
あなたとの想い出が　いつかは雪のように
迹形もなく　解けてしまえばいいと　思うけれども

舞い落ちる　あなたの今　静かに积もりささやく
その名前は　いつもいつでも　心优しくさせてく
胸の中で　消えることはない
舞い落ちる　小さな梦　大好きだったあなたの
その言叶は　魔法のように　心优しくさせてく

舞い落ちて　解けてく梦　忘れられないあなたの
その名前は　魔法のように　心切なくさせてく
どんな时も　消えることはない

一直担心著 那孤独寂寞的你
逞强的我 更加更加寂寞了
与你的那些回忆 全都好像雪花一般
只要染成雪白之后消失不见就行了 虽然有这样想过

慢慢飘落 如今的我 伴随著那些轻声细语
那些话语 又再度飞舞 闪闪发光地飘落下来
而在心中却不会慢慢消逝

在寂寞的时候 马上就想与你相见
而约定总是不能够实现
与你的那些回忆迟早会像白雪一般
只要把没有痕迹的都融解就行了 虽然有这样想过

慢慢飘落 如今的你 伴随著那些轻声细语
那个名字 总是不论何时都使内心感到温柔
而在心中却不会慢慢消逝

慢慢飘落 幼小的梦 和我非常喜欢的你
那些话语 好像魔法一般 使内心感到温柔
飞舞落下 释放的梦 和我难以忘记的你
那个名字 好像魔法一般 使内心感到难受
不管何时 都不会慢慢消逝

在经过以上动感的旋律洗礼后，最后给大家献上的是一首温柔而忧伤的情歌，相信通过Suara浑厚的嗓音所吟唱出的天籁之音一定能够让我们这次的音乐之旅划上一个圆满的记号，在更多关于爱情、友情以及生活的遐想中独自沉醉。《纯白相册》作为今年1月的新番动画，有别于时下动画作品中普通采用的搞怪、火爆等流行元素，用一种近似平淡地方式来描写与青春有关的爱情故事，用最原始且最能触动内心的情感来激起玩家心中的一片涟漪。歌曲的歌词同样将少女面对爱情的无奈与渴望进行了委婉的描述，因为在每个人心中都期待着完美与雪花一样洁白的爱情，但真正能够得到的人又会有几个呢？



怪物猎人专门志 再次登场

2009年4月号 VOL.05
MONSTER HUNTER MAGAZINE
怪物猎人
狩猎志

卷首特报

《怪物猎人3 tri》最新情报收录

新武器首次公开，
制作人访谈直击

超值赠品





赠品一

超酷「狩魂」环保袋



赠品二

珍贵"怪物体长比较图"大横幅海报

5月中旬 全国上市



DVD精彩影像

《怪物猎人3 tri》试玩报告
开创崭新的狩猎世界，新作零距离接触

《MHFO》5.0版本更新介绍
《MHFO》史上最大程度更新，热气球任务、新怪吞龙闪亮登场

Wii版《怪物猎人G》全接触
重返最初的G级狩猎世界，系统变更点公开

武具工房——大剑的极意
大剑新手教程+高级应用技巧，助你成为大剑的达人

《MHP2G》团战视频精粹
4人团战讨伐怪物，再次挑战极限

怪物实战讨伐
面对新人：一位菜鸟弩手的轰龙讨伐之旅

更多精彩内容···



GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏·人

¥14
2009.4
Vol.
32

[游戏人物] 街霸女将——盐泽夏希

[同人剧院] 龙侠传

[热点追踪] Metacritic——国王制造者

[映画馆] “天网”恢恢，魔鬼终结——终结者机器人的戏里戏外

[邪道攻略]《塞尔达传说 黄昏公主》试炼洞之懒汉攻略

游戏·人光盘定价：14.00元
ISBN 978-7-88578-179-8

